REVISTA GRATUITA DE VIDEOJUEGOS Y ENTRETENIMIENTO DIGITAL

PRESS START

:: Nº6 Septiembre 06 ::



REGALAMOS 10 CAMISETAS DE LA MÁQUINA DE BAILAR

Retrospectíva

Street Fighter

Avances

Dead Rising

GTR2

Gothic III

Análisis

PREY

Abducciones en X-Box 360 y PC

...y además SORTEAMOS 5 PREY para PC



EDITORIAL



Ya podeis disfrutar del último número de Press Start, vuestra revista de videojuegos, esperamos que esta ausencia de un mes os haya resultado lo más corta posible, seguramente estareis pensando que nos hemos ido estas vacaciones a la playa y no hemos tocado ni una consola ni un PC, pero nada más lejos de la realidad, ya que hemos podido disfrutar de muchas novedades que las compañias preparan para el final de año y también pudimos disfrutar de la presentación en Madrid de Wii, en la que os hemos preparado un pequeño reportaje de como fue y las sensaciones que nos transmitió.

También comentaros que hemos puesto a vuestra disposición la posibilidad de suscribiros a la revista y recibirla en vuestro domicílio, disponible para todo el territorio nacional, conseguir números atrasados o bien, si dispones de un negocio que esté relacionado con los videojuegos, películas, consolas o pc´s la posibilidad de ofrecer Press Start a vuestros clientes; esperamos que estás tres opciones que os proponemos sean de vuestro agrado. Podeis pedir información sin compromiso mandando un mail a suscripciones@press-start.es donde os informarán detalladamente de las condiciones de uso de este servicio que ponemos a vuestra disposición.

Por otra parte, todos los que componemos Press Start queremos agradecer el apoyo que nos ofreceis contactando con nosotros a través de los correos electrónicos que tenemos habilitados para tal fin, contándonos que os parece la revista, ofreciéndonos vuestras sugerencias,opiniones, dudas etc. Teneis totalmente claro que esta revista se hace en exclusiva para vosotros y a vuestro gusto y eso nos encanta.

A todos mil gracias.

Eduardo Sopena
Director Press Start.

SUMARIO SEPTIEMBRE

www.press-start.es

Press Start es una publicación mensual gratuita que se puede conseguir en quioscos de prensa y en determinados lugares, consulta nuestra página web para más información.
Igualmente desde la web puedes descargar la revista en formato PDF para leerla comodamente en tu ordenador, o conocer los ganadores de los concursos.

Staff | Press Start

• **Director:** Eduardo Sopena •
• **e-mail:** eduardo.sopena@press-start.es •
• **Diseño y Maquetación:** Juan Manuel Zarza • **Redacción:** Roberto Zarza, Luis Agudo, Daviz, Mrkoala• **e-mail:** revista@press-start.es
• **Correción:** Emilio Fernandez de Villegas • **Departamento de Recursos Humanos:** Ana Araque • recursoshumanos@press-start.es•
• **Departamento Publicidad y Marketing:** David Zapata, Angel Caceres, Maribel Rama • **Tlfs:** 916 569 625 •
• **email:** david.zapata@press-start.es, angel.caceres@press-start.es • maribel.rama@press-start.es • press-publi@press-start.es •
• **Colaboradores:** Vanesa Alonso, Daniel Nieva • **Dirección:** C/Andalucía 1, 1ºB, C.P:28850 Torrejón de Ardoz (Madrid) •
Imprime: M3 Suministros •
Press Start no se hace responsable de las opiniones vertidas por sus colaboradores.

Depósito legal: M-9503-2006

PRESS NOTICIAS

Mes a mes os traemos las noticias más importantes sobre lo que se cuece en la industria, tanto para PC como para consolas.

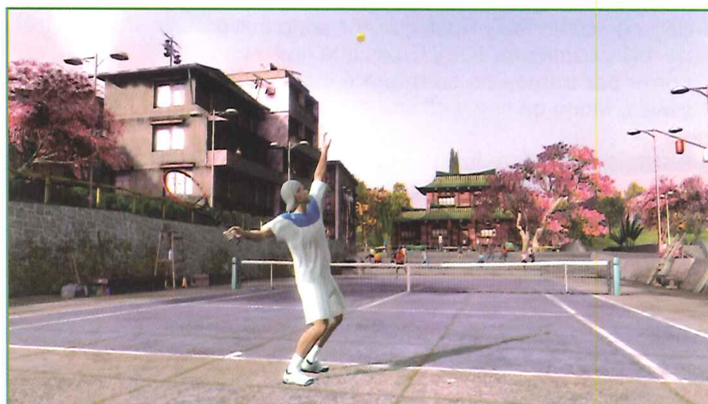




Top Spin 2 para PC.
Desvelada la distribuidora en España.

Sí eres un usuario de **PC**, que le gusta el deporte más concretamente el Tenis y has visto Top Spin en Xbox 360 y has derramado una lagrimita sobre tu teclado al ver que no salía en PC, ¡No sufrás más! **Top Spin 2** ya tiene mes de lanzamiento, **Noviembre** es el mes elegido por **Nobilis** para distribuir este juego, que nos pondrá al control de los mejores tenistas profesionales como: Andy Roddick, Roger Federer, Carlos Moya, Tommy Haas, James Blake, Lleyton Hewitt, Guillermo Coria, Tim Henman, Max Mirnyi, Alex Kuznetsov, Brendan Evans, Venus Williams, Maria Sharapova, Ai Sugiyama, Lindsay Davenport, Anastasia Myskina, Elena Demetieva , Svetlana Kuznetsova, Amelie Mauresmo, Alicia Molik, Angela Haynes, Jamea Jackson, Corina Morariu...

Para haceros la espera más corta unas imágenes de la versión de PC y como podreis comprobar al nivel de la versión de Xbox360.

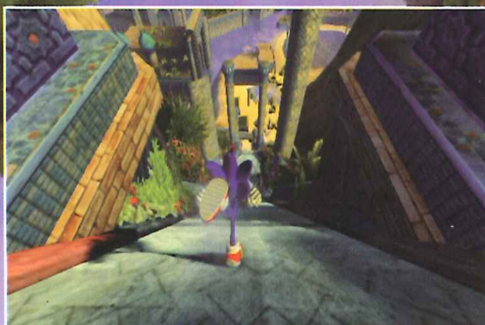


Sonic para Wii.
Primeras pantallas y cambio de nombre.

El hasta ahora conocido como "Sonic Wild Fire", el estreno del erizo azul en la nueva plataforma de Nintendo, ha pasado a llamarse definitivamente **"Sonic and the Secret Rings"**.

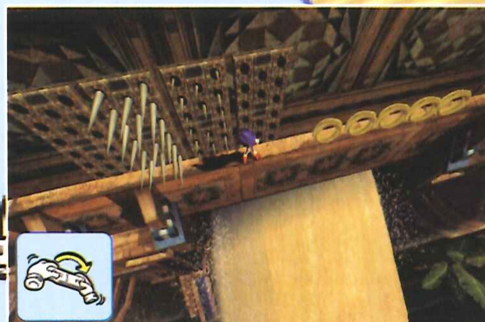
Ya se han mostrado publicamente pantallas de nuevo Sonic para Wii, esto es un arma de doble filo, ya que además de ver como pinta el nuevo juego del erizo azul en la nueva consola de Nintendo, nos podemos hacer una idea viendo estas pantallas de la calidad gráfica que va a ofrecer Wii en sus lanzamientos y como no, este título tendrá un control más que innovador para controlar a Sonic.En algunas de las imágenes que os mostramos a continuación, podemos ver especificado que se está haciendo con el mando de Wii en cada momento.

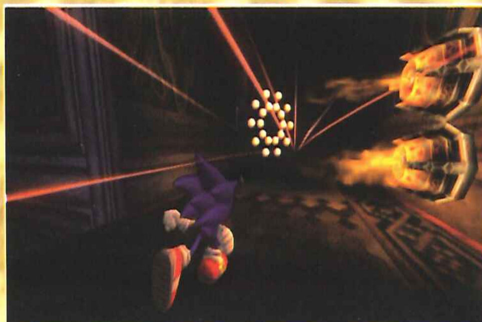














Vuelve Colin Mcrae en
Colin Mcrae: Dirt.

Uno de los videojuegos que más calidad ha ofrecido a los usuarios de la presente generación, ha sido el inspirado en el corredor de rallys Colin Mcrae.

Codemasters ha anunciado que la franquicia va a aparecer en la nueva generación (Xbox360, PS3 y PC) a lo largo del 2007.

El juego a parte de tener un aspecto acorde a las nuevas consolas y los PC's más potentes, incorporará multitud de vehiculos, nuevos modos de juego como Rally Raid, que nos pondrá al pilotaje de 4x4 y camiones, Rally Cross que nos propondrá correr por tramos de carretera e incluso campo a través, Modo on line y off line etc.

Estos modos de juego, unido al sistema de colisiones, control y física de este título, van a hacer de Colin Mcrae: Dirt uno de los juegos más esperados para la nueva generación.











Gears of Wars - Xbox 360

El "Emergence Day" ha sido revelado.



El día decidido para el lanzamiento de uno de los juegos más esperados para Xbox 360, Gears of Wars ha sido desvelado, será el **17 de Noviembre.**

Esta fecha es la respuesta de Microsoft al lanzamiento de Playstation 3 a nivel global.

Ahora nos surgen algunas dudas. **¿Eclipsará Gears of Wars al lanzamiento de PS3?**, ¿PS3 eclipsará el lanzamiento de Gears of Wars?, o bien ¿ sabremos a que jugar la semana del 17 de Noviembre?
Todas estas preguntas serán desveladas en Noviembre y esperaremos pacientemente.



Prepara tu puntero

Llega Point Blank DS.

Uno de los juegos de disparo por excelencia para nuestra vieja amiga Psone, es Point Blank junto con la saga Time Crisis, ambas de Namco.

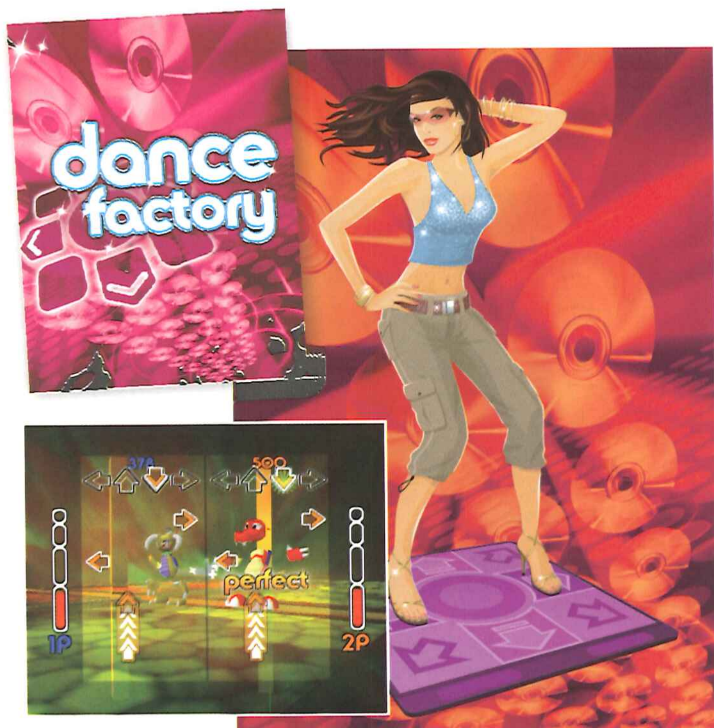
Nuestras DS van ha recibir una conversión de este título, sustituyendo la pistola por el puntero.Llegará el 10 de Noviembre de la mano de Atari y con suculentas novedades que no aparecian en el original de Psone.

Menéa el esqueleto con

Dance Factory

Codemasters ha anunciado para este mes de Septiembre el lanzamiento de **Dance Factory**, un juego que hará uso de la alfombrilla de baile de PS2, su principal novedad radica en las canciones utilizadas, y es que este juego utilizará nuestros propios CD´s de música para crear una correcta coreografía.

¿Estás harto de no tener juegos de baile acordes con tus gustos musicales? Esta es tu oportunidad de bailar tus canciones preferidas sin ningún tipo de impedimento.



Ubisoft se va de compras.

La compañia **Ubisoft** ha sacado el talonario para hacerse con los derechos de la franquicia **Driver** y su estudio de desarrollo **Reflections**, este pack lo habia puesto en venta su anterior dueño **Atari**, para sanear la economía de la empresa, que ha cerrado el trimestre con perdidas.

Cambiando de tema, pero siguiendo con Ubisoft, tambien han anunciado el próximo lanzamiento de un juego de motos basado en la legendaria marca **Ducati**, del cuál os dejamos unas imágenes un poco más abajo.





Nintendo nos citó en el Hotel Puerta América (Madrid), junto a otros medios de prensa.




Nintendo nos la presentó en Madrid: Wii

Press Start acudió a Madrid el pasado dia 26 de Junio a la presentación de la nueva y revolucionaria maquina de Nintendo: Wii.

Una cita exclusiva para los medios especializados y prensa generalista, deseosos de comprobar de primera mano lo que Nintendo ha proclamado como revolucionario, y esto es lo que sucedió...



Este flamante expositor era lo primero con lo que nos topabamos al entrar a la sala. **Wii junto con sus primeros accesorios**, incluido el control clásico para los juegos de la consola virtual y el wiimando en su modalidad zapper (pistola).

Cuando llegamos al Hotel Puerta América lo primero que pudimos ver fue una serie de expositores con consolas Nintendo DS Lite y juegos de última hornada, como **"Mario hoops 3 on 3"**, **"Tenchu"** o el exitoso **"Brain Training"**. Todo preparado para calentar motores antes de ponernos a jugar con Wii.

El exitoso concepto de: **"Playing is believing"** que utilizó Nintendo en el E3, estuvo presente tambien en este evento traducido como **"Wii jugar para creer"**.

Antes de entrar a la sala en la que nos esperaba Wii, **Nicolás Wegnez**, el Jefe de Marketing de Nintendo España nos dedicó unas palabras advirtiéndonos de que lo que allí ibamos a probar eran una serie de demos técnicas, que mas tarde podrían convertirse en juegos completos. Asi pues, ni Zeldas, ni Metroids, ni Red Stells tenian cabida allí, pues el evento consistía en abrir la mente al nuevo concepto de juego que Nintendo nos propone.

Toma de contacto

Después de estas palabras, entramos a una sala con una perfecta ambientación minimalista (tanto como la propia consola), y diez Wii's dispuestas a ser jugadas y testeadas hasta la saciedad.

Sorprende en un principio el **reducidísimo tamaño de la consola**, perfecta para cualquier salón.

Y no menos sorprendente fué tomar el mando de Wii entre las manos, la forma y el peso del mismo es ideal para jugar, ademas viene acompañado por una pequeña correa para evitar lanzamientos "accidentales".

El primer juego con el que tuvimos contacto fue **Wii Sports: Golf**, y la experiencia no pudo ser mas positiva. Los movimientos al aire eran plasmados a la perfección por el personaje (muy simple, pero de gráficos no vamos a hablar) la sensación de control sobre el tiro era soberbia, aunque requiere un poco de práctica,ya que es muy intuitivo.



Wii sports: baseball nos ponía en la piel de un bateador. Pudimos comprobar como los movimientos del bate responden a la perfección a nuestros movimientos. Genial.





Wii Sports

Muy positivas las sensaciones que nos dejaron los juegos deportivos. Cuatro jugadores, una Wii, y el juego de Tenis, ¡y el cachondeo esta garantizado!
Deseando estamos de que salga la consola.



Si bien es cierto que Wii no podrá competir a nivel técnico con Xbox 360 y PS3, en el terreno de la diversión, difícilmente se podrá ofrecer algo similar, con un funcionamiento tan pulido.







El siguiente juego en ser probado fue lo que podría considerarse como un ramake de **"Duck Hunt"**, el famoso título de la NES que se jugaba con la pistola Zapper.
Pudimos comprobar lo fácil que es llevar a Wii juegos de disparos, tipo Time crisis o House of the dead. Para ser sinceros, tras un tiempo disparando de pie, los hombros se resienten un poco (definitivamente hay que apuntarse al gimnasio).

Ya en caliente decidimos jugar un partidito de **Tenis.** Fue uno de los juegos más solicitados, y no sin razón. Jugar al Tenis con Wii es ante todo TREMENDAMENTE divertido. Es verdad que el movimiento de los jugadores persiguiendo la bola es automático, pero eso no impedia que nosotros tambien nos movieramos, creando una inmersión en el juego genial. ¡Eso si, en las partidas a 2 jugadores tienes que tener cuidado de no golpear con el Wii-mando al compañero! (mas de uno acabará con el mando del amigo en los dientes). ¡Gran juego!.

Hacemos un pequeño parón para tomarnos un refresco (nos trataron a cuerpo de Rey) y volvimos para jugar, esta vez con **"Wario: Smooth Moves"** el que posiblemente sea el juego ideal para familiarizarnos con el nuevo mando de control (algo asi como lo que sucedió con Wario Ware en Nintendo DS).





Gran variedad de minijuegos y de usos del mando se dan cita en el nuevo título de Wario, seguramente será uno de los más vendidos en los primeros meses de vida de la consola.

También pudimos probar **Wii Orchestra,** una original propuesta en la que el mando funciona como batuta y nos sentimos como una version friki de Luis Cobos. Muy curioso.

Siguiendo con la serie Sports, le llegó el turno al título de **Baseball**, y como en los anteriores, los movimientos que realizamos con el mando son plasmados perfectamente en la pantalla por un bateador virtual. Golpear la pelota y mandarla a las nubes con el mando de wii, no tiene precio.

Otro detalle curioso fue la presencia de **Satoru Shibata**, presidente de Nintendo Europa, que no quitaba ojo a la forma en la que los redactores de los medios españoles jugaban con Wii, e incluso se prestó a jugar con algunos.

En definitiva, una experiencia muy positiva, puede que técnicamente no vieramos nada del otro mundo, pero **Nintendo ya tiene asegurado un punto: la diversión.** Wii es ante todo eso.

Sólo nos queda esperar a conocer la fecha de salida (lanzamiento simultáneo en todo el mundo) y el precio.





... Y además probamos los nuevos juegos para Nintendo DS

Nintedo DS tambien hizo acto de presencia, y pudimos probar los que presumiblemente serán los juegos mas rompedores de los próximos meses.

Sobresalia sobre todo la primera incursión de Link en DS que llevará por título: **"Zelda: Phantom Hourglass"** .Podemos adelantaros que hará un uso intensivo de la pantalla táctil, y gráficamente es una delicia.

StarFox Command, nos pondrá de nuevo a los mandos de un Airwing en lo que supone una nueva aventura de Fox Mc Cloud y su escuadrón. El control de la nave es completamente táctil.

Tambien pudimos probar el nuevo juego de basket protagonizado por Mario: **"Mario Hoops 3 on 3"** esta vez desarrollado por Square y con unos gráficos muy vistosos. **Yoshi's Island 2,** completaba un cuarteto de títulos realmente potente para una consola con un futuro muy prometedor.



ÚLTIMA HORA DESDE LEIPZIG

A día de cierre de la revista nos llega el anuncio de nuevos lanzamientos para Wii. Mario Strikers Charged supondrá la vuelta de Mario a la escena futbolística, esta vez potenciado con las posibilidades del nuevo control.
La segunda parte de Batallion Wars (aparecido en GameCube) tambien ha sido anunciada para Wii.

Despega la nueva versión de Flight Simulator

Microsoft Game Studios ha anunciado el próximo lanzamiento en Otoño de Flight Simulator X, la última versión del simulador de vuelo más famoso de Microsoft.El juego en esta versión ofrecerá más de 24.000 Aeropuertos repartidos por todos los continentes y como es habitual en la serie, un increible realismo, por poner un ejemplo, podremos reconocer perfectamente la Torre Picasso, Las ventas, Las torres Kio desde el cielo de Madrid.

Os dejamos unas pantallas y la posibilidad de disfrutar de la demo si vais a la dirección www.microsoft.com y seleccionais la opción games.











La Apertura de la Games Convention de Leipzig fué de lo más sonada.

Y es que uno de los compositores de **Castlelvania**, **Michiru Yamane**, fue la encargada de iniciar la apertura de la Games Convention, con un concierto en homenaje de algunos videojuegos entre los que destacaron el popurrí que se realizó sobre las melodías de algunos Castlelvania como Curse of Darkness, Vampire Killer y Wicked Child.

Tras el exitoso concierto Yamane firmó autógrafos a sus incondicionales allí desplazados.







La Mafia Rusa deja Marbella para meterse en tu PC.

Enmarcado en la linea "Neo juegos", Nobilis nos presenta esta vez **"Mafia Racing"** para PC, un arcade de conducción ambientado en las calles de Moscú.

Los personajes podrán usar poderes para utilizarlos contra sus rivales y asi ganar la competición.

Mafia Racing está disponible desde Agosto al interesante precio de 19,99€.







Nuevos Neojuegos para Playstation 2.

Nobilis amplia su gama de juegos económicos, esta vez para la consola de Sony.

Llegarán a partir de Septiembre para Playstation 2 y los tres títulos elegidos serán Legend of Kay, Kao the Kangarooo y Ski Racing 2006; su precio será de 14,99€

Welcome to the future (o quizás no)

Un mes mas voy a volver al tema de la nueva generación de consolas. Lo que está por llegar y lo que nos depara el futuro (según los fabricantes).

Hace unos dias nos enteramos de las declaraciones de Phil Harrison, vice-presidente de S.C.E.E. en las que viene a decir que le sorprendería que PS4 disponga de un lector (de blue-ray o lo que sea que se inventen para dentro de 5 años).

Sony apostaría por la distribución on-line de sus productos. La idea es bonita... pero a dia de hoy suena a ciencia ficción, y mas aun en nuestro pais, donde la supuesta "banda ancha" que disfrutamos es vergonzosamente lenta y cara. Eso sin mencionar el bochornoso servicio de prácticamente todos los proveedores de internet.

Como diría Gomaespuma: se te quitan las ganas de tener ganas.

En este marco es difícil imaginarse que las consolas puedan evolucionar de esta manera, por lo menos en la próxima generación. Aun así no perdemos la esperanza.

El caso es que entre estas noticias y el enfoque que le están dando los fabricantes a sus consolas, me da la sensación de que la fusión PC y consolas esta cada vez mas cerca... y eso puede ser bueno o no.

Puestos a imaginar un futuro asi, nos encontrariamos con unas nuevas consolas hibridos del PC pero especializadas en el juego. Ampliables en sus componentes, y juegos con requerimientos técnicos, como los actuales de PC y por supuesto con unas dimensiones considerables, siguiendo la linea que (peligrosamente) han marcado Xbox360 y PS3. Y por supuesto con un público adolescente / adulto y con tintes de hardcore gamer. Consolas que (salvo que Wii sea un éxito como nunca se ha visto) van a estar restringuidas en su uso a un público "jugón" y con escasa penetración en consumidores mas casuales.

Sinceramente espero que esto no sea asi, restringir el acceso a los videojuegos mediante máquinas que mas bien son "imponentes" PC´s y precios casi prohibitivos no es nada positivo para el desarrollo de la industria.

Quizás un planteamiento muy "Nintendero", pero creo que el futuro está en difundir los videojuegos, y no en abrumar a los neófitos con PC´s adaptados para juegos. Como siempre, podeis expresaros libremente en esta página y plantear vuestra visión del tema . ;)

>>mrkoala

OPINIÓN

BLA, BLA, BLA

Ante la pregunta que formulábamos el mes pasado: ¿Cual creeis que será el vencedor, Blu-Ray o HD-DVD? ¿Considerais que el DVD será el estandar durante unos cuantos años más?. Estas han sido vuestras respuestas:

Yo considero que al DVD le queda todavía mucha vida, el HD-DVD y el Blu-Ray se utilizará poco, ¿Quién tiene ahora mismo alta resolución en casa para aprovechar las caracteristicas de estos discos?

Raul Cresposa.

Creo que Sony va a llevar el éxito al Blu-Ray, ya lo hizo hace unos años con el DVD introduciéndolo de serie en la PS2 y ha sido todo un éxito. ¿Por qué no va ha funcionar igualmente con el nuevo formato?

Fernando Querol.

Pues a mi me parece que el formato de almacenaje para el futuro va a ser el HD-DVD, apuesta por el la compañía de informática por excelencia “Microsoft” y eso se nota, además tiene el mismo diseño que un DVD convencional salvo su capacidad. Seguro que el HD-DVD será el vencedor de los formatos.

Carlos Tejera.

Analizando bién la situación considero que pueden convivir perfectamente el DVD para los programas, aplicaciones etc que no necesitan mucha capacidad y uno de los dos formatos futuros, la lástima es que no funcionará el acuerdo para hacerlos compatibles... Al final siempre habrá un usuario que haya tirado su dinero, como con VHS y BETA, toda una lástima.

Gonzalo Suarez.

¡Buff! es dificil decidir que formato triunfará sin estar lanzados, pero ambos formatos tienen el apoyo de grandes compañias. Por mi que aguante mucho el DVD, es un soporte totalmente válido a estas alturas.

Mercedes Gaitan.

Es curioso ver como estamos mirando que formato será el vencedor, cuando dicen algunos directivos que el próximo paso será la descarga de videojuegos a través de internet, que las consolas no llevarán unidad lectora de ningún tipo. Creo que vamos demasiado rápido y nos la vamos a pegar.

Jorge Briega.

Pues que yo sepa los programas de ordenador y videojuegos todavía van en CD,en su mayoría y están pasando poco a poco a DVD.No creo tan inprescindible los lectores de Blu-Ray y HD-DVD tan pronto como quieren hacernoslo creer; yo dentro de 5 añitos cuando sea obligatorio uno, me lo compraré.

David Gomez.



Próximo tema...

El próximo mes queremos conocer vuestra opinión sobre:

¿Que opinión os merece las distintas funciones adicionales (multimedia, on line...), que cada vez mas se están introduciendo en las videoconsolas? ¿Consolas sólo para jugar o centros multimedia?

Recordar que también podéis enviar vuestras opiniones sobre cualquier cosa relacionada con los videojuegos o sobre la revista. Envíanos un email a: opiniones@press-start.es



REGALAMOS 5 CAMISETAS DE

LA MÁQUINA DE BAILAR

LO NUEVO DE **SANTIAGO SEGURA**

Para las 5 mejores opiniones al tema que hemos planteado.

¡PARTICIPA!



NDS

Primeras impresiones

Castlevania Portraits of Ruin

Castlevania regresa a Nintendo DS.

Konami nos ha permitido jugar a una versión beta del segundo **Castlevania** para la **Nintendo DS**, y hemos de decir que hemos quedado gratamente impresionados. Si ya su primera aparición en la consola de moda de **Nintendo** nos enganchó por su jugabilidad, lo que hemos podido probar de este nuevo título nos ha conquistado totalmente, pues viene cargado de novedades. Preferimos no adelantaros demasiado, puesto que es sólo una beta y muchas cosas pueden cambiar en su versión final, eso si, espero que disfruteis con estas fabulosas imágenes.

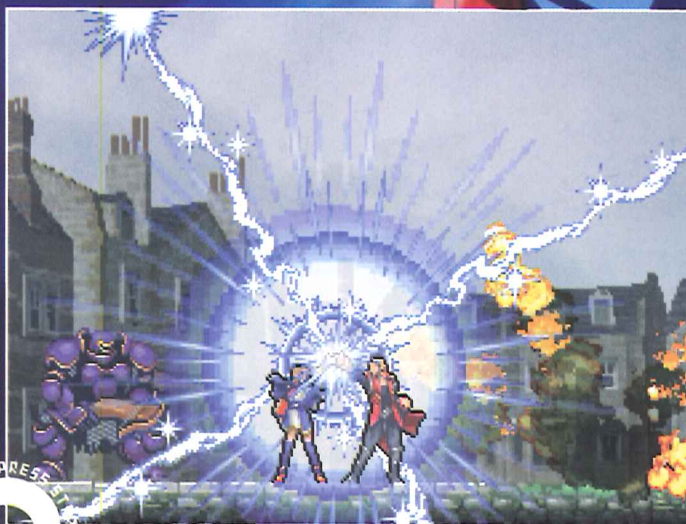
Los dos héroes del videojuego aparecen juntos en pantalla; tu controlarás a uno de ellos y a el otro podremos pedirle ayuda en cualquier momento de la aventura. ¿Habrá modo dos jugadores en la versión final?







Sprites clásicos en 2D se fusionan a la perfección con elementos 3D como en algunos decorados. Las animaciones tambien parecen estar mejor trabajadas en esta ocasión. Pero aún tendremos que esperar a Noviembre para disfrutar lo nuevo de Konami.





Sony le saca los colores a Pstwo.

Pstwo a la caza del público femenino.

Sony ha presentado en la Games Convention 06 de Leipzig un nuevo color para **Pstwo, rosa.**
Sony justifica este nuevo color a la nueva llegada de jugadoras a esta consola debido a juegos como Singstar, Eye Toy, Buzz etc, no es un movimiento descabellado viendo lo bien que le ha funcionado a Nintendo con GameBoy SP y Nintendo DS entre el público femenino.
Además Sony ha preparado un pack de lo más interesante ya que la consola rosa llevará **2 mandos** y una Memory Card de igual color a un **precio recomendado de 159€**, también se ha rumoreado este color para PSP, pero aún no ha sido confirmado por la propia Sony.
Para finalizar también ha anunciado una **bajada de precio para la Pstwo negra**, el nuevo precio recomendado es de **129€.**





El nuevo color rosa chicle de Pstwo, previsiblemente será el favorito de las chicas para esta temporada.

Nintendo DS Lite arrasa en Europa.

Los últimos datos que nos llegan de **Nintendo DS** son impresionantes, y es que **Nintendo DS Lite** la última versión de la portatil de doble pantalla de **Nintendo**, se puso a la venta el **23 de Junio** y en tan sólo **diez dias**, vendió **200.000 unidades** en **Europa**.

Parece que la pequeña de Nintendo sigue el mismo exitoso camino que en el pais del sol naciente y en EE.UU (si bien es cierto que allí las ventas son muy parejas a las de su rival, la PSP de Sony).



Ya está disponible el multijudador de F.E.A.R.



Sí te gustó este shooter, te alegrará saber que conectándote a www.joinfear.com, puedes descargarte el multijugador de forma totalmente gratuita, solamente por registrarte.
Estas son las características de F.E.A.R. Combat:

10 modos multijugador
19 mapas multijugador
12 armas diferentes
Descarga de contenido creado por usuarios.

La Oreja de Van Gogh cantará en Simlishá



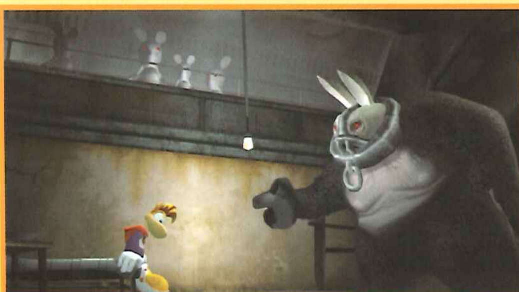
Electronic Arts, lanzará este Otoño **"Los Sims 2: Mascotas"**, y contará con la colaboración del grupo **La Oreja de Van Gogh**, que interpretará su último gran exito **Dulce Locura** en **Simlish**, el idioma exclusivo de los **Sims.** El **single** estará disponible para **PS2** y **PC.**

El juego saldrá además para **PSP, Nintendo DS** y **Game Boy Advance.**

Nuevas imágenes de Rayman para Wii.

Ubisoft nos ha proporcionado nuevas imágenes de uno de los múltiples títulos que están desarrollando para Wii, al parecer la compañia está demostrando un apoyo incondicional a la nueva consola de Nintendo. Y la cosa no puede pintar de mejor manera.







¡¡Asterix de bolsillo!!

Atari ha anunciado ya la salida de **Asterix y Obelix XXL 2, de PSP** y **Nintendo DS,** para el mes de **Noviembre** de este año.

El título para la **PSP**, trae como novedad un modo **Wi-fi, con** capacidad hasta para **cuatro jugadores**, mientras que la versión para **Nintendo DS a** parte del ya mencionado **modo wi-fi**, traerá curiosos minijuegos en los que tendremos que hacer buen uso del **stylus** de **Nintendo.**

Street Fighter II



Reportaje Especial

Desde el pasado miercoles 2 de Agosto, los usuarios de X-box 360, pueden disfrutar del videojuego **Street Fighter II: Hyper Fighting** a través del x box live, que les brinda la posibilidad de jugar con este clásico en alta definición y en modo on-line.

PRESS START, aprovecha la ocasión para repasar lo que ha sido la historia de esta grandiosa saga.

Street Fighter es una licencia que hoy dia sigue dando multiples beneficios a su compañía creadora, CAPCOM, famosa empresa desarrolladora de videojuegos, a la que le debemos la creación de sagas tan inolvidables como Final Fight, Ghoust and Goblins, Resident Evil ó Megaman (Rockman en Japón).





1987
STREET FIGHTER

El primer Street Fighter, vió la luz en el año 1987, haciendo su aparición en los salones recreativos de medio mundo, y es que los recreativos, fueron sin duda la cuna donde se cultivó el gran éxito que ha alcanzado esta ya antológica saga de videojuegos. Street Fighter, el videojuego, lo que hoy llamariamos Street Fighter 1.

Contaba con doce personajes, de los cuáles sólo cuatro repitieron en la famosa segunda parte, Ryu, Ken, Sagat y Mike, al cual se tuvo que cambiar el nombre por el de Balrog, debido a que el personaje fue concebido como una parodia de Mike Tyson, y tras el éxito cosechado en Japón por la segunda parte, Capcom América, que temia que el boxeador, tomara represalias legales contra ellos, cambió su nombre por el de Balrog, que en Japón era el nombre del luchador español, que aquí conocemos como Vega, que en realidad es el nombre que los Japoneses le pusieron al enemigo final del juego, a quien hoy conocemos como M. Bison, que los aficionados tradujeron como Mister Bison, pero que en realidad es el nombre completo del boxeador del Street Fighter 1, Mike Bison.

Este primer juego, gozó de un éxito notable, debido en parte a su innovación en el modo jugable, ya que fué el primero en el cual, debias hacer **uso de los seis botones** de la máquina arcade, con lo que podias lanzar puñetazos y patadas de distinta intensidad.

Además en este software ya se incluian los ya famosos **movimientos especiales**, cuya realización se ha mantenido en el tiempo.
Tanto Ryu como Ken, los **dos únicos personajes seleccionables** en el juego, ya nos deleitaban con sus Hadoken, Shoryuken y Tatsumaki Sempu-Kyaku.



La plantilla al completo del primer Street Fighter.

Adon, Birdie, Eagle, Geki, Gen, Joe, Ken, Lee, Mike (a quien Capcom recupero en su malogrado Final Fight Streetwise), Ryu y Sagat.



1991

STREET FIGHTER II

Tal éxito, llevó a la compañia japonesa, a lanzar una secuela, el título al que realmente esta saga se lo debe todo, **Street Fighter II: The world warrior.**

Este juego, llevó al género de los juegos de lucha a un nuevo nivel, y marcó a toda una generación de aficionados a los videojuegos, siguiendo las premisas que ya habian convertido al primer Street Fighter en un gran juego.

Capcom, con su Street Fighter II,rompió además con la costumbre ideológica de las compañias de los videjuegos, en las que siempre debias controlar al personaje bondadoso, al buen chico de la historia, dejándonos tambien apoderarnos del mundo de la mano de los personajes malvados del videojuego .Fue aún mas allá a la hora de incorporar en su plantel de luchadores un personaje femenino (muy sexy además) y nos ofrecia para cada personaje una historia y un final totalmente distinto.



Hoy en dia nadie duda que Capcom, marcó las pautas a seguir por las demás compañias, que tambien quisieron sacar un videojuego competente de este género.

El año elegido para su lanzamiento en Japón y posteriormente en el resto del mundo fue 1991, y a sus inicios en el mundo de Arcade, le siguieron, sus **conversiones para las videoconsolas** de moda; Super Famicon (Super Nintendo) de la gran N y Mega Drive de SEGA, que por aquel entonces era su máximo rival..

Capcom, seguía perfeccionando su ya famoso videojuego, sacó varias actualizaciones para las máquinas arcade a las que puso con el fin de que los aficionados las diferenciaran sobrenombres distintos, asi pudimos disfrutar del **Street Fighter II: Champion Edition** en la que al fin podiamos controlar a los enemigos finales hasta ese momento no seleccionables, (Sagat, Balrog, Vega y M. Bison) además de poder elegir dos jugadores a un mismo personaje, diferenciándonos por el color de nuestros atuendos.
En **Street Fighter II: Turbo Hyper Fighting**, se nos brindaba la posibilidad de aumentar la velocidad del juego en los combates. Y en **Super Street Fighter II: The new Challengers**, que apareció en 1993, Capcom, abandonó su antiguo hardware, el CPS-1 y daba el salto al CPS-2 y en el que para sorpresa y alborozo de los incondicionales de este título, se dió a concoer a cuatro personajes totalmente nuevos.

Además de esto, el juego trajo mas cambios, el aspecto de los personajes habia sido endurecido y envejecido a la par que modernizado y puesto a corde con la estética que empezada a primar a mediados de los 90 en elmundo de los videojuegos. Ryu nos sorprendía con una nueva habilidad pudiendo convertir su clásico Hadoken en una bola de fuego que prendía al enemigo. Ken por su parte hacia lo propio con su tambien clásico Shoryuken.
Se hizo una gran mejora tambien en el aspecto sonoro, se incluyó una voz que nombraba a los personajes seleccionados antes de inciar el combate.

Todas estas mejoras en la versión arcade, se convirtieron en dificultades cuando se quisieron convertir los juegos a las todavia dominantes **Super Nintendo y Megadrive**, que aunque poseeyeron su versión del juego consiguiendo ambos un buen nivel, no se podian ni comparar con las versiones que disfrutaron las videoconsolas de la generación floreciente que venía de la mano de la **Play Station** de Sony, que empezaba a surgir y de la máquina de triste final de Sega la **Saturn**.

Unos meses despuiés y sólo para las máquinas arcade, Capcom editó **Super Street Fighter II Turbo**, en el que se incluía un nuevo personaje, con parecidas habilidades a las de Ryu y Ken, pero mucho mas malvado y poderoso.Este no era otro que Gouki (**Akuma** en Estados Unidos y Europa, por que a los americanos no les parecia un nombre "temible") el hermano de Gouken el maestro de Ryu y Ken.





Street Fighter II: The new Challengers nos presentó cuatro nuevos luchadores:
Cammy, Fei Long (un homenaje claro a Bruce Lee el maestro de las artes marciales), Dee Jay, T.Hawk.



El plantel de luchadores de Steet Fighter II: The World warrior.
Ryu, Ken, Chun Li, Edmond Honda, Blanka, Guile; Zangief , Dhalsim, Vega, Balrog, Sagat y M.Bison.

1995

STREET FIGHTER ALPHA

¿Y ahora que?, esa debió de ser la pregunta que toda la compañia de CAPCOM se hizo, cuando se dio cuenta de que no podian seguir ofreciendo a sus seguidores, actualizaciones del exitoso juego, por otro lado la espectativa creada por el Street Fighter II era tan grande que el Street Fighter III, que era el lógico siguiente paso para seguir agradando a los aficionados, deberia ser muy superior a su predecesor, quizá eso fue lo que un título cuya aparición por aquel entonces, parecía inminente tardó tanto tiempo en llegar. Y para aliviar esta demanda, CAPCOM se sacó de la manga un nuevo capítulo y lo llamó **Street Fighter Zero** (Street Fighter Alpha en Europa), cronológicamente situado entre el primer Street Fighter y el Street Fighter II: World Warriors.

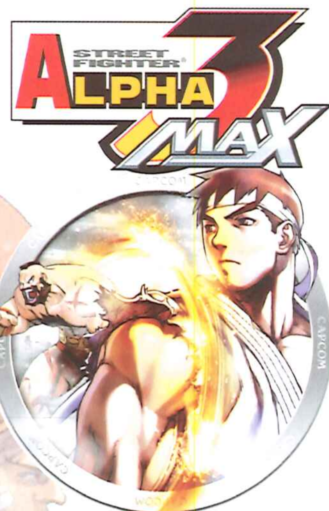
Este nuevo reto de CAPCOM, se convirtió en seguida en un gran éxito, la primera versión que de esta saga se dió a conocer, nació en 1995 para las máquinas arcade, y tan sólo contaba con diez luchadores mas tres ocultos.

El **estilo gráfico**, era totalmente **anime**, influido quizá por la pasión creciente del mercado occidental por la animación japonesa, de la que gran parte de culpa tiene la obra de Akira Toriyama, Dragon Ball que se habia convertido ya en un fenómeno universal. Nos volviamos a encontrar con Ken, Chun Li, Sagat, Ryu; M. Bison y Akuma, todos ellos con el aspecto de haber salido de una película de animación y rejuvenecidos con respecto al Street Fighter II. Capcom, aprovechó la ocasión para recuperar a personajes de la primera entrega de la saga, asi pudimos ver de nuevo y con un look mucho mas atractivo, a Adon y a Birdie el punky ingles, que volvian a estar en la brecha. Tambien se incluyeron personajes de otra gran saga de Capcom, Final Fight, de la cual podiamos seleccionar a Guy, el personaje principal del primer FF y a Sodom, uno de los enemigos finales de fase del citado juego.Y por supuesto personajes nuevos, Rose, una nueva mujer en la plantilla de SF, Nash, (Charlie en EEUU y Europa), el amigo al que Guile lloraba en su ending de Street Fighter II y Dan, que fue un personaje especialmente creado, para parodiar a los personajes principales del Art of Fighting que habia desarrollado SNK. CAPCOM dotó a su nuevo personaje, tanto de atributos físicos como movimientos en el combate que recordaban claramente a Ryo, Robert, Takuma o Yuri.

Esta primera versión, fue convertida para **Play Station y Sega Saturn**; además, gozó de una curiosa versión en la consola portatil de Nintendo.

Con **Street Fighter Alpha 2**, nuevos personajes se unen al elenco; Dhalsim, es retomado del Street Fighter II para convertirse tambien en dibujo animado y participar en este nuevo título, asi como Zangief el ruso. Gen, el anciano ciego experto en artes marciales, es rescatado del primer Street Fighter, Rolento, otro jefe final del Final Fight y Shakura un nuevo personaje femenino con aspecto de colegiala japonesa y fan incondicional de Ryu hacen tambien su aparición. Este juego tuvo sus conversiones en Play Station y Sega Saturn, unos meses después, tambien se lanzó el título para **Super Nintendo**, en cuyo cartucho hubo que incluir un chip especial que permitía ejecutar el software.

En **Street Fighter Alpha 3**, se dan cita absolutamente todos los personajes que hubieran aparecido ya en un SFA o en el SF2, de este último título de la saga Alpha, ha habido multiples versiones y conversiones para todo tipo de plataformas. Además, ahora podemos elegir el estilo de lucha que queremos utilizar. En cada nuevo título, se iban incluyendo personajes, el último que conocemos, es el que salió este mismo año para la **PSP**, el SFA3 Max que incluía a todos los personajes que habian aparecido ya en un Street Fighter Alpha. Además del recopilatorio lanzado tambien en el 2006 esta vez para la grande de SONY, **Street Fighter Alpha Antology.**







Estos son todos los personajes que han participado en un Street Fighter Alpha.

Adon, Vega, Birdie, Blanka, Cammy, Chun Li, Cody, Dan, Dee Jay, Dhalsim, E. Honda, Fei Long, Gen, Akuma (Gouki), Guile, Guy, Juny, July, Karin, Ken, Balrog, Charlie (Nash), R. Mika, Rolento, Rose, Ryu, Sagat, Sakura, Sodom, T.Hawk, M.Bison, Zangief, Ingrid (del videjuego Capcom Fhigting Jam), Maki, de Final Fight 2, Eagle de Street Fighter, que ya habia sido anteriormente rescatado para el CAPCOM vs SNK 2 y Yun, el único personaje que ha aparecido en un Alpha de Street Fighter III.



1997

STREET FIGHTER EX

A finales de los 90, algo estaba cambiando en el mundo de los videojuegos, los pixeles y sprites de tiempos pasados, estaban empezando a dar paso a la modelación en **3D**, los personajes y entornos de nuestros videojuegos favoritos, estaban formados ahora por polígonos, que les permitían moverse en mundos tridimensionales, en un principio un poco toscos. Esto tambien influyó en el mundo de los videojuegos del género que nos ocupa, y asi pudimos asistir al nacimiento del gran título con el que NAMCO marcó un referente en el mundo de la lucha poligonal, el TEKKEN. Este juego encandiló al gran público, por lo que CAPCOM, decidió intentar dar el paso de su famosa licencia a las 3D, para ello se sacaron de la manga una nueva saga fuera de la historia original del juego, lo que los japoneses cuando hablan de anime llamarian un OVA. Esta saga consta de **tres capítulos**, el primer **Street Fighter EX**, vió la luz en 1997 y el último, con el título Street Fighter EX 3 en el año 2000, el mismo mes en el que se empezó a comercializar la PS2 en Japón.

Personajes que hemos podido ver en el subcapítulo Street Fighter Ex:

ACE, AREA, VEGA, BLANKA, CHUN-LI, CRAKER JACK, CYCLOID ALPHA, CYCLOID BETA, DARUN, D.DARK, DHALSIM, GARUDA, GUILE, HOKUTO, KAIRI, KEN, NANASE, PULLUM, RYU, SAGAT, SAKURA, SHADOW GEIST, SHARON, SKULLOMANIA, VEGA, V. ROSSO, ZANGIEF, ALLEN, BLAIRE, HAYAT, GOUKI (AKUMA).







1997

STREET FIGHTER III

En 1997, tambien vió la luz el primer Street Fighter III, desarrollado para el hasta hoy actual hardware de CAPCOM, el CPS 3, obviamnete la expectación no era la misma, la conocidísima licencia habia pasado a un segundo plano, ahora los reyes de la lucha virtual, eran títulos principalmente en 3D como el ya citado TEKKEN o Soul Blade. En la primera entrega **SFIII: New Generation** contabas con muy pocos personajes, tan sólo diez. Esto fue cambiando en sus siguientes entregas **SFIII: Second Impact y SFIII: Third Strike.**

A pesar de que no obtuvo el éxito que cabria esperar de un juego que habia levantado tantas expectativas, nadie puede poner en duda que es un grandioso título. La animación de los personajes es la mas fluida jamás vista en un juego de lucha realizado con sprites, esto es debido a la enorme cantidad de fotogramas que habia en cada movimiento de los personajes, personajes totalmente nuevos, excepto los inconmensurables Ryu, Ken y Chun-Li. Y es que en cuanto entras en contacto con el título, te das cuenta del cariño y mimo con el que ha sido realizado.

Los personajes de Street Fighter III:

ALEX, DUDLEY, ELENA, IBUKI, KEN, NECRO, ORO, RYU, SEAN, YUN, YANG, GILL el jefe final, GOUKI, HUGO el Andore de Final Fight, uno mas de los enemigos que te salian al paso en el beat□Ln up, y que en el videojuego sale además acompañado MAKOTO, NECRO, Q, REMY, TWELVE, URIEN.

1997

STREET FIGHTER: CROSSOVERS Y RAREZAS:

A parte de estas cinco importantes sagas, los aficionados de Street Fighter han podido disfrutas de distintos curiosos juegos basados en la licencia, como es el caso del **Pocket Fighter** (Super gem Fighter mini mix en Japón), juego de lucha cómico, en el que los personajes de Street Fighter aparecian diseñados al estilo super deformed japones, es decir pequeños y cabezones, **Super Puzzle Fighter**, un juego de puzzles al mas puro estilo tetris, con los personajes de SF como protagonistas y el para mi mas curioso de todos, **Street Fighter the movie**, basado en la pelicula Estado unidense sobre la licencia que protagonizó Jean Claude Van Damme, interpretando a Guile y en la que muchos descubrimos a Kyle Minogue, en el papel de Cammy. La pelicula no gustó, y el videojuego tampoco, no obstante era curioso jugar a un Street Fighter protagonizado por actores reales.

A los personajes de Street Fighter tambien los hemos podido ver en distintos **crossovers entre Capcom y Marvel** (X-men vs Street Fighter, Marvel vs Capcom), crossovers entre CAPCOM Y SNK (la otra gran compañia de juegos de lucha en dos dimensiones) o en CAPCOM fighting Jam, un juego que prometía mucho, pero que pasó totalmente desapercibido en el que se daban cita los mejores luchadores del universo CAPCOM.







EL UNIVERSO STREET FIGHTER.

Hace ya mucho tiempo que el mundo concebido para Street Fighter, traspasó la barrera de los videojuegos; existe todo tipo de merchandising basado en esta licencia, figuras de acción, camisetas, llaveros, gorras, pegatinas, colección de cromos...

En 1994 **se estrenaba en los cines Street Fighter The final Battle**, que como podreis haber leido mas arriba, fue una pelicula de calidad dudosa, en la que lo mas destacable es quizá que fue la última pelicula de Raul Julia, que interpretaba a M.Bison. A parte de esta, las otras tres producciones cinematográficas esta vez de animación, basadas en la licencia son de una calidad extraordinaria. Street Fighter II: The animation movie (1994), Street Fighter Alpha y Street Fighter Alpha generations. Tambien se le dedicó una serie de animación llamada Street Fighter II V.

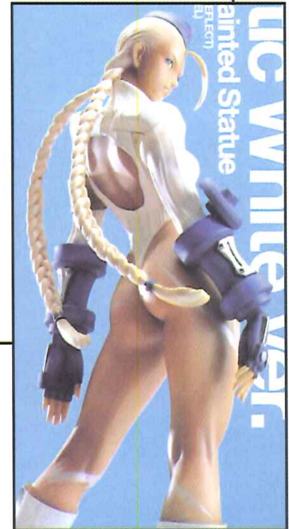
El **mundo del comic** tambien ha reflejado en varias ocasiones el universo Street Fighter, un montón de Manwas (cómic chino), Mangas y cómics americanos han salido a la venta con el título Street Fighter. Los mas destacados por su calidad, son la obra con la que nos deleitó hace mas de diez años **Masao Kanzaki**, el autor de Flag Fighter, en una serie que llevaba el título Street Fighter II, que aquí fue editado por Glenat Editorial, en ocho números después de haber pasado por la manipulación americana que lo colorearon a su antojo con la escusa de que el público yankee, esta acostumbrado a los cómics a todo color; y el maravilloso cómic que cuenta con todo el apollo de Capcom, de Undon Cómics, por el que han pasado dibujantes de la talla de **Adam Warren o Alvin Lee** y que está siendo publicado por el sello Image en Estados Unidos desde 2004, lamentablemente aun no sabemos si llegará a España.

¿ STREET FIGHTER IV. ?

Capcom, se ha cansado de repetir hasta la saciedad, que **no habrá una cuarta entrega** de Street Fighter, sin embargo, a finales de 2005 hubo diversos rumores sobre la presentación de una preview de este título, en el JAMMA (festival japonés de recreativos) y posteriormente en el Tokio Game show, rumores que por desgracia no llegaron a cumplirse.

Pero quien sabe, puede que algún dia Capcom, se baje del burro y se dedique a desarrollar un Street Fighter IV, que vuelva a romper los esquemas del mundo de los videjuegos, como ya hizo con su Street Fighter II, capacidad para ello tiene de sobra y lleva años demostrándolo, y ahí estará como no Press Start para contároslo.







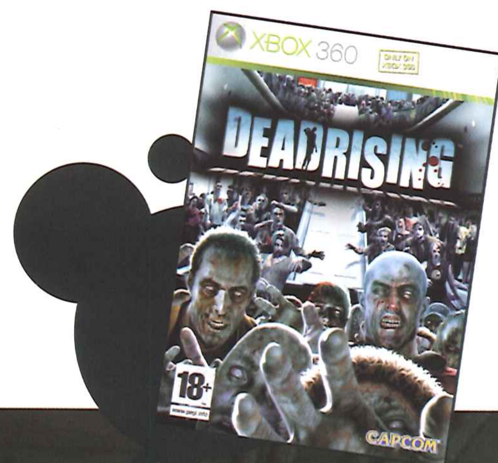
Eduado Sopena

DEAD RISING

X-Box 360

Los Zombies también van de compras.







Sí pensabais que los zombies no tienen sus necesidades, estais muy equivocados, necesitan ir al centro comercial, comprar sus cosillas, llevar un carrito de la compra etc y si de paso se "zampan" a algún cliente que no sea un "no muerto" pues eso que se llevan.

Capcom nos traerá un nuevo juego de Zombies, uno de los generos que más dominan junto con la lucha en 2D, el concepto cambiará con respecto a la saga Resident Evil, ordas de Zombies infestaran un centro comercial y sus alrededores, pero esta vez nos podremos defender practicamente con todo lo que haya en los escenarios, coger cajas registradoras, papeleras metalicas, martillos de obra, carritos de la compra, guadañas (Todo lo que podais imaginaros) y machacar no muertos será una labor de lo más gratificante, no existirá ese agobio psicologico que nos obligará ha racionar todo lo que encontremos de armamento a nuestro paso como en Resident Evil y por supuesto este título también será recomendado para el público más adulto, por su elevado grado de violencia y gore.











El apartado gráfico es estas primeras impresiones nos ha sorprendido gratamente, escenas que nos van contando la historia generadas por el mismo motor gráfico que el propio juego y de gran calidad, multitud de zombies en pantalla sin ningún tipo de ralentización, localizaciones detalladas al máximo y con una cantidad enorme de elementos para interactuar.

El juego en esta primera toma de contacto nos ha resultado sencillo y muy adictivo, gracias a su sencillez de manejo y la facilidad que nos hemos encontrado para controlar a nuestro personaje, un arcade en toda regla que puede revolucionar la forma de ver los videojuegos de zombies. Para saber más y ver que nos ha parecido la versión final del juego, sólo hay que esperar al mes que viene. Mientras mantener la calma al ir de compras.

Daviz

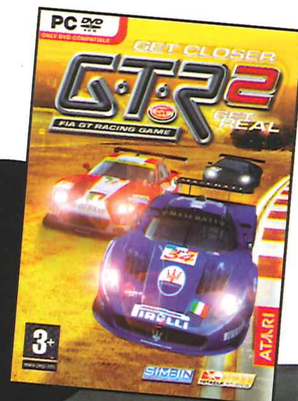
PC

GTR 2

FIA GT RACING GAME

Cuanto más acelero...



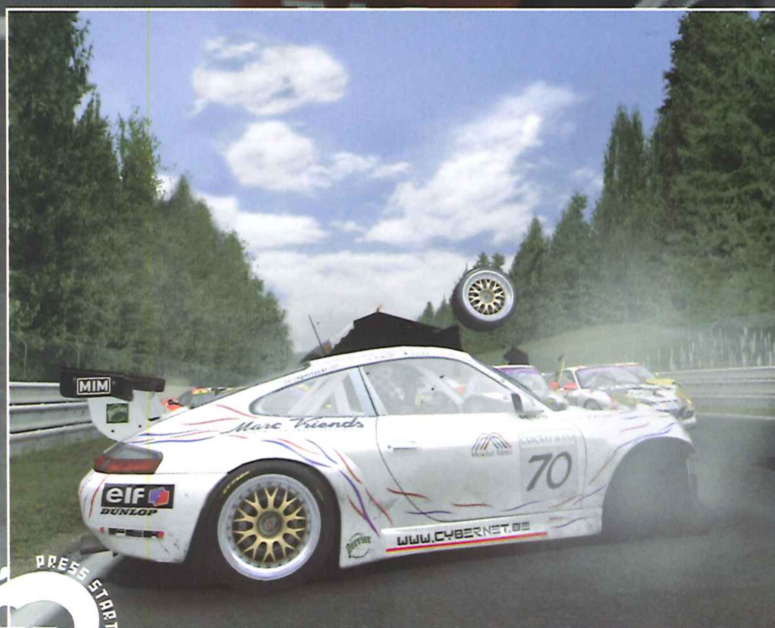


Llega para PC, la segunda parte de GTR, un simulador para los conductores mas exigentes.

Pronto disfrutaremos de nuevo de uno de los mejores simuladores de conducción que además cuenta con la licencia oficial de la **FIA**, lo que nos permitirá correr en los mas de veinte circuitos reales de la temporada **2003 y 2004**, **Valencia, Estoril, Monza;** entre otros muchos.

Dispondremos de mas de 30 vehículos oficiales de las escuderias que participan cada año en estos eventos, en los que nos podremos encontrar desde un **LOTUS**, hasta un **SEAT** a los que podremos ajustarle practicamente todo con el fin de llegar el primero a la meta.La dureza de las ruedas, la presion del aire, la cantidad de litros que queremos introducir de gasolina por parada en nuestro vehiculo y un largo etcetera. Incluye tambien el calendario oficial de la FIA, con el que podremos seguir paso a paso los dos campeonatos, tanto el del **2003** como el del **2004**.

GET CLO SER









GET REAL

GIESSE

ITALY





El control de este GTR2 simula como pocos la sensación de estar conduciendo un auténtico bolido.

Estos además están modelados con todo lujo de detalles,tanto que hasta el mas mínimo impacto se verá reflejado en nuestra carroceria.

Y es que las grandes dosis de realismo de este juego desarrollado por **Simbin** (que ya ha demostrado su saber hacer en simuladores de conducción con títulos como **GT Legends** o el primer **GTR**) es su gran baza para convertirse en el mejor título de conducción para **PC** de este año.



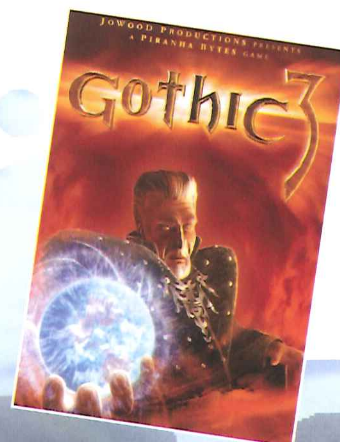
Daviz

Gothic 3

PC

Arte "Gothico"





Ya os podemos oferecer las primeras imágenes y nuestras primeras impresiones del tercer juego de la famosa saga de rol desarrollada para PC por Piranha Bytes.

Gothic 3 continuará el hilo argumental de la anterior entrega por lo que nuestra aventura empezará en Myrtana, donde finaliza nuestro personaje en Gothic 2.



Si ya **Gothic** y sobre todo **Gothic 2**, nos enganchó por su jugabilidad basada principalemente en las grandes dosis de libertad, de las que disfrutabamos en el desarollo del juego en la cuál las elecciones que tomaba el jugador influian en el rumbo de la historia, asi como las elecciones que tomaba nuestro personaje influian en el desarrollo de su rol dentro del juego pudiendo acabar siendo desde un noble caballero a servicio del ejercito del Rey , hasta terminar trabajando de mercenario al servicio del mejor postor o convertido en un intrepido cazador de dragones.











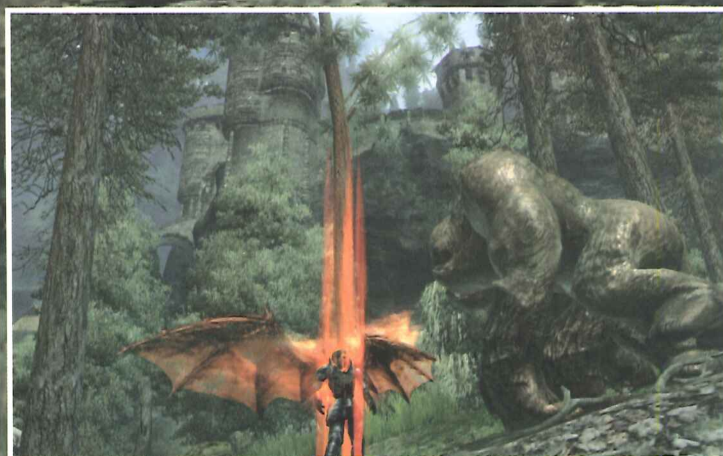


Gothic 3, viene con toda la jugabilidad del anterior título, como principal novedad jugable, la posibilidad de que te acompañe un compañero, al que tambien podrás equipar y que te ayudará en tus batallas.

En **Gothic 3** los gráficos son muy superiores a su antecesor, esto es debido a que para desarrollarlo se ha trabajado mucho en mejorar el motor gráfico que ya movió la version anterior el **Gothic 2**. Esto ayudará a que te sumergas completamente en el universo complejo que **Piranha Bites** ha creado en exclusiva para esta saga.

Te parecerá estar paseando por los montes y colinas de **Myrtana**, o de cualquier otro rincón del enorme mapeado que es unas cinco veces mas grande que el último, donde nos encontraremos personajes y tribus de índole fantástico, **ogros, orcos, dragones, magos**... Con una inteligencia artificial muy cuidada y extraordinaria que parecen estar inspirados en el universo de Tolkien.

La salida del videojuego está prevista para Octubre, pronto podreis descubrir por vosotros mismos por que Gothic se presenta como uno de los mejores juegos de rol del año.





PRESS START

MÓVILES COMPATIBLES: NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - SHARP - MOTOROLA - LG
SONYERICSSON - TSM - ALCATEL - PHILLIPS - PANASONIC - SAGEM

Pedidos por SMS al 7565

JUEGOS

Envía PSJAVA y referencia al 7565. Ej. PSJAVA 2225


Sudoku Ref.: 2074 · Trivial Pursuit ME Ref.: 1180 · Parchis Ref.: 2036 · NY Knights Ref.: 1418 · Atari Legends Ref.: 1432 · Solitaire Ref.: 1563 · Invaders Ref.: 1263


TOP 1 — ZUMA Ref.: 2034


TOP 2 — Tragacocos Ref.: 1410


TOP 3 — Movil+kota Pulpito Ref.: 2094


Chips Callenge Ref.: 1231 · Prince of Persia Ref.: 1281 · Chessmaster Ref.: 1093 · Sexy Poker Ref.: 1092 · Planet Zero Ref.: 1021 · Lemmings Ref.: 1438 · ACB Ref.: 1651 · Rail Rider Ref.: 1006

NOVEDAD

MOBIDOGS

Cría a tu perrito en tu móvil
Tendrás que pasearlo, darle de comer, jugar a la pelota, incluso tendrá que aprender el duro oficio de pastor y ayudar con los rebaños de ovejas



¿Lo quieres? Envía PSJAVA 1468 al 7565


50X15 Musical Ref.: 1453 · 50X15 Famosos Ref.: 1454 · Expediente X Ref.: 1554 · Backgammon Ref.: 1095 · Might & Magic Ref.: 1320 · Archanoid Ref.: 1652 · King Kong Ref.: 1458 · Six Broken Wings Ref.: 1007


Troya Ref.: 1650 · Cluedo SFX Ref.: 1441 · Trivial Ed. 80´s Ref.: 1435 · Ducati Extreme Ref.: 1230 · Splinter Cell Ref.: 1416 · The Crow Ref.: 2058 · Totally Spies Ref.: 1452 · Siberian Strike Ref.: 1011


Sr y Sra Smith Ref.: 1865 · Astro Love Ref.: 1961 · Duke Nukem Ref.: 2052 · Crucigramas Ref.: 2078 · Ultimate Spiderman Ref.: 1237 · IRobot Ref.: 2701 · Hundir la flota Ref.: 1442 · Rayman 3 Ref.: 1018


Connect Four Ref.: 1229 · Mystic Pinball Ref.: 1299 · Medieval Combat Ref.: 1424 · Monopoly Ref.: 1429 · Casino Ref.: 1019 · Black Jack Ref.: 1200 · Ruleta Ref.: 1208 · Speed Devils Ref.: 1014


Skater Boy Ref.: 1297 · Blocks Ref.: 1272 · Blocks2 Ref.: 1323 · Call of Duty Ref.: 1225 · XMen 2 Ref.: 1215 · Bamm Ref.: 1251 · The Italian Job Ref.: 1216 · Bitrix Ref.: 1409


Fútbol Trivia Ref.: 1421 · Aliens Ref.: 1707 · Driver Ref.: 1709 · Top Gun 2 Ref.: 1233 · Strike Attack Ref.: 1258 · Fly Race Ref.: 1257 · Tora Tora Ref.: 1412 · Intruders Ref.: 1411


Mistery Pinball Ref.: 1451 · Winter Games Ref.: 1459 · Solitario Real Ref.: 1415 · Copa Latina Ref.: 2040 · Oca Ref.: 2035 · Rally Deluxe Ref.: 1900 · BMW Challenge Ref.: 1552 · Rayman Golf Ref.: 1010


Darxide Ref.: 1950 · Crash & Burn Ref.: 1809 · Outlaw Ref.: 1413 · Golf Challenge Ref.: 1655 · Pub Darts Ref.: 1327 · Car Racer Ref.: 1357 · Sopa de Letras Ref.: 2080 · Shangai Ref.: 2079


Cluster Pirate Ref.: 1002 · Stress Test Ref.: 1962 · Bombs Ref.: 1803 · Caveman Xmas Ref.: 1807 · Pipe Works Ref.: 1816 · Star Jim Ref.: 2097 · Fatal Force Ref.: 1832 · Cannons Tourn. Ref.: 1805

RECOMENDADOS PSTART

Recomendado Infancia
Necesitas móvil con cámara


Tragacocos Deluxe Ref.: 1661 · Asphalt Urban Ref.: 1460 · Storm Gunner Ref.: 1455


Valiant Ref.: 1657 · Mosquitos Ref.: 2100 · Tomn Rider2 Ref.: 1566 · FotoEdit Ref.: 2239


Micromachines Ref.: 1440 · Secret Tomb Ref.: 1869 · Mr. Bean Ref.: 1437 · Fruit Puyo2 Ref.: 1456


Moorhen Camera Ref.: 2704 · Tarot E. Gracia Ref.: 1461 · Ice Age Ref.: 2702 · World Fighting Ref.: 1958


Bubble Gun Ref.: 1714 · Adidas All Star Ref.: 1833 · Aliens Ref.: 1707 · Kawai Kart Ref.: 1845


Deer Hunter Ref.: 1712 · Indurain Ref.: 1663 · Bomba Navarro Ref.: 1662 · Raúl López Ref.: 1660


Ancient Empires Ref.: 1802 · Zipi y Zape Ref.: 1653 · Ahorcado Ref.: 1446 · Tiro al plato Ref.: 2077


Pau Gasol 2005 Ref.: 2031 · Chiquito Ataquerr Ref.: 1431 · Locos x el éxito Ref.: 1449 · Dr. Chaos Ref.: 1903

TEMAS PARA MÓVIL

Envía PSTEMAS y referencia al 7565. Ej. PSTEMAS 2225

NUEVO

¿QUÉ ES UN TEMA PARA MÓVIL?
Un cambio total o parcial del look de tu móvil, según tu terminal. Elige el motivo que más te guste y personaliza los fondos e iconos para renovar tu móvil cuantas veces quieras.

HADAS



ENVÍA PSTEMAS 3509 al 7565

TUNNING ESPECTACULAR



ENVÍA PSTEMAS 2252 al 7565

CALAVERAS



ENVÍA PSTEMAS 2250 al 7565

MOTOS



ENVÍA PSTEMAS 2607 al 7565

UNICORNIOS

ENVÍA PSTEMAS 2247 al 7565

BEBÉS OREJAS



ENVÍA PSTEMAS 2115 al 7565

INDIOS



ENVÍA PSTEMAS 6168 al 7565

HADAS

ENVÍA PSTEMAS 3509 al 7565

DRAGONES



ENVÍA PSTEMAS 2896 al 7565

VAMPIROS



ENVÍA PSTEMAS 3759 al 7565

ÁNGELES GÓTICOS

ENVÍA PSTEMAS 5476 al 7565

IMÁGENES

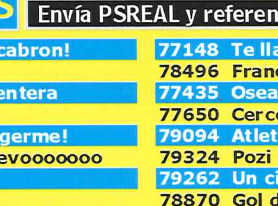
Envía PSIMG y referencia al 7565. Ej. PSIMG 35937

TOP 35937	TOP 37489	TOP 36337	TOP 36525			
37131	TOP 35937	40756	36213	37636	TOP 45007	35416
40641	35210	37170	37030	40617	35492	35499
35985	39742	36326	35214	36342	TOP 36103	36391
45006	41733	41737	41719	35240	41713	41134
41333	35495	36132	35229	35236	35222	41650
36929	36524	41852	40890	TOP 37470	44019	44018
35247	35152	35150	35142	35128	35040	35032
35305	35427	35559	36006	35546	35997	35290
36038	36055	35425	36155	TOP 36170	35426	36281
36230	36228	36097	36491	36445	36329	36215
36455	37219	37026	36450	36523	36283	36497

SONIDOS REALES

Envía PSREAL y referencia al 7565. Ej. PSREAL 77258









77258	Coge el puto telefono cabron!
77007	Orgasmo
77762	Como el luisma no se entera
78190	El Luisma
77472	Que soy el telefono cogerme!
77339	Tienes un mensaje nuevooooooo
77256	Uuu que es eto?
77018	Teléfono antiguo
77894	Que viene el payo verde
77048	Sirena de policia
77176	Españoles Franco ha muerto
77252	Septimo de caballeria
77334	Grito de Tarzan
77479	Risa bebe
77045	Harley Davidson
77119	Bebe gracioso
77091	Risa de Thriller
78189	El Neng
78849	Barça - Forza Barça
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee
77148	Te llama la guardia civil
78496	Franco
77435	Osea te cojo el telefono
77650	Cerco policial
79094	Atleti, Atleti, Atletico de Madrid
79324	Pozi tiene un orgasmo
79262	Un cigarrito no tendrás
78870	Gol del Madrid
78869	Gol del Barça
79319	Bobo solemne
78649	Grito de mujer
78648	Risas tétricas
79068	Gol de la Selección
79323	Amparo (pozi) contesta!
77419	Por Dios, trata de cogerlo!
77102	Ruidos de la jungla
77114	Vacas mugiendo como locas
77063	Burro
77117	Música del NO-DO
77118	Tirando de la candena del water

¿QUIERES QUE, CADA VEZ QUE TE LLAMEN, UN CACHORRITO RECHUPETEE TU PANTALLA?

¿QUIERES EL CACHORRITO DE TIGRE?

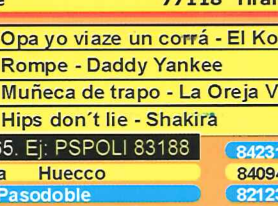
ENVÍA PSIMG 45439 AL 7565

¿O PREFIERES EL DE PERRITO?

ENVÍA PSIMG 45587 AL 7565

Politonos





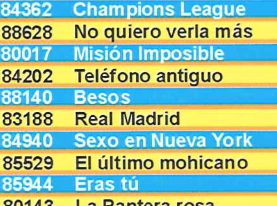
Top

89232	Opa yo viaze un corrá - El Koala	
88189	Rompe - Daddy Yankee	
89051	Muñeca de trapo - La Oreja VG	
89075	Hips don´t lie - Shakira	
88015	Rakata	Winsin & Yandel
86973	Ella y yo	Don Omar y Aventura
82172	Barcelona	Himno oficial
84724	El bueno, el malo y el feo	

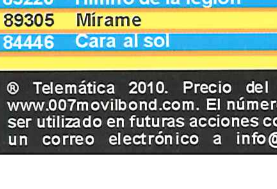
Nuevas

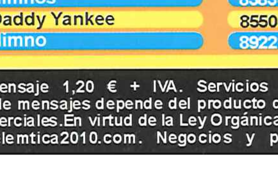
89364	The time of our lives	Il Divo with Tony Braxton
89363	Temperature	Sean Paul
89362	Because you live	Jesse Mcartney
89361	The Hardest part	Coldplay
89360	Tengo para ti	Chenoa

Envía PSPOLI y referencia al 7565. Ej: PSPOLI 83188









89085	Rumbatom pa mi guerrera	Huecco
82984	Paquito El Chocolatero	Pasodoble
84937	Kill Bill - Silbido	Silbido
84362	Champions League	Himno
88628	No quiero verla más	Estopa
80017	Misión Imposible	Film
84202	Teléfono antiguo	Sonido
88140	Besos	El canto del loco
83188	Real Madrid	Himno oficial
84940	Sexo en Nueva York	Televisión
85529	El último mohicano	Cine
85944	Eras tú	Merche
80143	La Pantera rosa	Theme
85220	Himno de la legión	Himnos
89305	Mírame	Daddy Yankee
84446	Cara al sol	Himno
84231	Bar Coyote	Cine
84094	Himno de riego	República
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
84487	We are the champions	Queen
83258	Sevilla F.C.	Himno oficial
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
84067	El Exorcista	Cine
88013	Sorry	Madonna
83883	Fraggle Rock	Televisión
80039	Eye of the Tiger	Survivor
85541	You´re beautiful	James Blunt
85606	Vals de Amelie	Amelie
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83834	La abeja Maya	Televisión
85504	Soldadito marinero	Fito y Fitipaldis
89222	Déjame verte	Diego M y Raquel del R
84560	Curro Jiménez	Televisión
80108	Benny Hill	Theme
89292	Amo a Laura	The Happiness
80096	Pulp Fiction	Film
84494	La internacional	Himno
80239	Final Countdown	Europe
82124	Atlético De Madrid	Himno oficial
88171	Anuncio Audi A4 - I got life	Nina Simone
80044	Rocky	Film
85857	Johnny and Mary	Robert Palmer
82190	Betis	Himno oficial
86041	Love generation	Bob Sinclar
85377	La tortura	Shakira
89303	Tiempo	Erreway
88624	Don´t cha	Pussycat dolls
80093	Equador	Sash
84490	Asturias patria querida	Himno Asturias

Luis Agudo

PREY



PC / Xbox 360

Género	FPS
Fabricante	3D Realms
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Castellano
Nº Jugadores	1-8
Modo On-Line	Si
PVP	59.95€



Libera tu espíritu vengador.

Durante años Prey ha sido un eterno proyecto que no parecía ver la luz. Incluso se llegó a cancelar su producción allá por el año 1998.
Pero hace justo un año un nuevo equipo de desarrollo, junto con un motor gráfico nuevo, cogieron las riendas Prey hasta materializarlo en el juego que tenemos hoy con nosotros.

La historia de Prey comienza en un bar. Tommy, un joven cherokee está en los lavabos, dubitativo sobre como proponer a Jen, su novia que ambos abandonen la reserva para irse a vivir juntos. Esa misma noche el abuelo de Tommy, le advierte que un gran peligro acecha y que tiene que estar preparado.

Tommy no hace mucho caso a su abuelo ya que no se siente arraigado a las tradiciones y supersticiones Cherokee. Pero algo cambiará totalmente a partir de esa misma noche.

Un aviso de emergencia de las noticias comunica que se han estado avistando extraños objetos por todo Estados Unidos. Nada mas acabar la noticia un fuerte temblor sacude el bar, una gran nave aparece desintegrando el techo del local y abduciendo a Tommy, Jen y a su abuelo.



Cuando Tommy recupera la consciencia descubre que está atrapado en un inmenso hangar de una nave que avista el planeta tierra, y que está siendo transportado junto con Jen y el abuelo por un circuito interno de la nave, junto con muchas mas personas.

"Técnicamente Prey es simple y llanamente un juego espectacular."

Requisitos mínimos:
- -Pentium 4 a 2ghz o equivalente
- -512mb de ram (recomendado 1gb)
- -5gb de espacio libre en disco duro
- -Tarjeta gráfica compatible con DirectX 9.0c con un mínimo de 64mb de ram (Geforce 4 Ti o superior)
- -Tarjeta de sonido compatible con directX 9.0c
- -Unidad de DVD



Al llegar a cierto punto del recorrido observan como un personaje desconocido coloca una bomba mientras les avisa de que serán liberados. La bomba detona destruyendo varias estructuras, una de las cuáles permite liberar a Tommy de sus ataduras.

A partir de este hilo argumental comienza el recorrido de Tommy para liberar a Jen y a su abuelo, y descubrir que es lo que sucede en ese lugar y porque está allí.

Aunque el factor acción, al igual que otros juegos del estilo, es el estilo predominante en Prey, también tendremos que enfrentarnos a puzzles durante nuestro recorrido. Además de disponer de nuevas habilidades y opciones que le dan al género de acción en primer persona un golpe fresco de originalidad.

Tommy desconoce que posee el poder espiritual de los Cherokee. Durante un momento de acción es transportado a la tierra sagrada de los ancianos. Allí su abuelo le revela el poder de su espíritu.

Tommy es capaz de abandonar su cuerpo y desplazarse con su espíritu. Esta habilidad le ayudará a acceder a zonas en principio inaccesibles, activar puertas y quebrantar ciertas barreras que con su cuerpo no podría atravesar.









Está habilidad además, nos ayudará a revivir a Tommy en los momentos en los que sea abatido por sus enemigos. Cuando pierde toda la barra de vida Tommy es transportado a un plano espacial en el que como espíritu, y provisto de un arco (también disponible a lo largo del juego cuando separemos nuestro espíritu de nuestro cuerpo) tendremos que disparar flechas a espíritus voladores que nos proporcionarán vida para poder resucitar y regresar a la acción.

Lo que en principio puede parecer una gran opción también tiene su defecto ya que provoca que el juego sea bastante sencillo al ser prácticamente imposible morir si tienes buena puntería con las flechas en el plano espiritual.

A lo largo del juego nos encontraremos con muchas puertas trasportadoras. Estas son pequeñas disrupciones temporales en forma de puertas que nos permitirán pasar de una parte del escenario a otro simplemente atravesándolas.
Estas puertas no siempre estarán activadas, y muchas veces tendremos que acabar con nuestros enemigos o activar algún interruptor para que se abran y podamos acceder a lugares a los que no podíamos llegar antes.

Otra aspecto interesante del juego son las pasarelas y zonas gravitatorias. Algunas pasarelas tienen un efecto imán conforme las pisemos, y podremos recorrer escenarios tanto boca abajo como por las paredes. En otros lugares tendremos paneles que activándolos harán rotar toda la pantalla. Situación que nos puede beneficiar cuando por ejemplo, tengamos que acceder por una puerta y veamos que está situada en el techo del escenario.

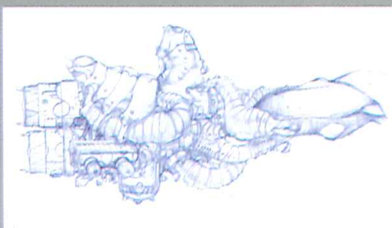
Tommy comienza con una llave inglesa como única arma. Conforme vayamos avanzando obtendremos nuevas armas como rifles láser, granadas bioquímicas, cañones de protones...
Por lo general si tenemos buena puntería con pocos disparos podremos acabar con nuestros enemigos. Pero los enemigos finales son otro cantar. Con estos toda munición será poca y tendremos que establecer estrategias de ataque para poder acabar con ellos. Algunos de ellos sólo podrán ser abatidos encontrándoles un punto débil...

Hablando del aspecto técnico Prey es simple y llanamente un juego espectacular. El equipo de desarrollo ha adaptado el motor gráfico de ID Software (utilizado en juegos tan famosos como Doom 3 o Quake 4) para crear unos escenarios ultra detallados y llenos de efectos que contribuyen a recrear el ambiente sombrío y angustioso de la nave en la que nos vemos atrapados.

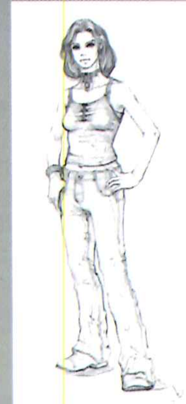


Bocetos del desarrollo del juego.









Desde los efectos de partículas, la niebla volumétrica, la animación de los personajes, pasando por la complejidad de los escenarios. Todo crea una conjunción que deriva en una delicia para nuestra vista.

Durante todo el juego nos acompañará una banda sonora bien concebida que variará en función de momentos de calma o acción. Además en el bar por ejemplo, podremos elegir en el karaoke canciones tan famosas como "You´ve got another thing comming" de los Judas Priest o "Cat scratch fever" de Ted nugent. Los efectos de sonido también están logrados aunque quizás se eche en falta algo mas de potencia en el disparo de nuestras armas.

Jugablemente, Prey es un juego bastante adictivo. La trama argumental que iremos descubriendo así como la acción a la que nos enfrentaremos en todo momento nos harán estar enganchados a la pantalla hasta que no terminemos el juego.

En base a esto reluce quizás el que sea el defecto más grande del juego. Su relativa sencillez y poca duración hacen que lo que es una gran experiencia audiovisual y jugable, se pueda convertir en juego que se nos quede "corto".
Cuando acabamos el juego en modo normal se nos destapará la opción de jugar en el nivel de dificultad Cherokee, considerablemente más difícil. Quizás se hubiera agradecido que esta opción pudiera ser activada al principio.

Dejando de lado este aspecto nos encontramos ante un gran juego. Un verdadero espectáculo gráfico y sonoro en el que nos veremos inmersos gracias a su gran jugablidad. Corto pero intenso.

A FAVOR

Gráficamente espectacular.
Ambientación cinematográfica.
Gran Jugabilidad

EN CONTRA

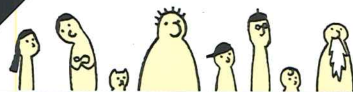
El juego es sencillo y se hace corto.

VALORACIONES

GRÁFICOS	9
SONIDO	8
JUGABILIDAD	8.5
DURACIÓN	6

TOTAL 7.8

Daviz







NINTENDO DS	
Género	Puzzle
Fabricante	Nintendo
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Castellano
Nº Jugadores	1-8
Modo On-Line	Si
PVP	29.95€



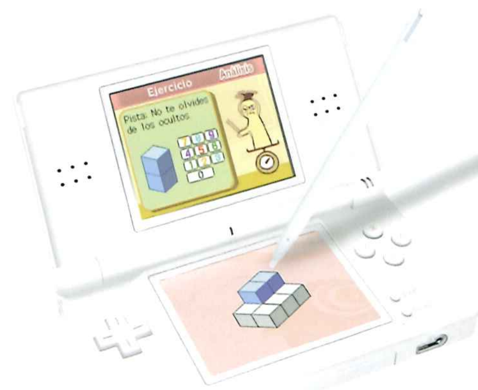
Pon a prueba tu materia gris.

Siguiendo la estela del ya famoso título Brain Training del doctor Kawasima y abalado por el éxito arrollador que ya ha obtenido en Japón en donde se ha convertido en un exito de ventas, nos llega esta nueva obra maestra para nuestra DS, en la cual se vuelve a poner a prueba la capacidad de nuestra corteza cerebral.









Este juego forma parte del recien estrenado sello "touch generations", en el que figuran algunos de los títulos mas innovadores e interesantes del catálogo de nuestra máquina de doble pantalla, como son Elektroplakton, Tetris DS, Nintendogs, Animal Crossing: Wild World o el antes mencionado Brain Training.

Este nuevo sello parece haber sido creado con la intención de albergar en él los juegos dirigidos a un público mas amplio, para abrir las posibilidades de venta hacia personas que nada o muy poco se habian acercado al mundo de los videojuegos hasta ahora. Dirigiéndose tambien, a un sector mas adulto y maduro, que hasta el dia de hoy parecía olvidado.

Este nuevo videojuego, posee un estilo gráfico, sencillo, optimista y alegre, como suele ser habitual en los títulos de Nintendo, lo cual facilita a un mas si cabe que un usuario totalmente inexperto se aventure a probarlo. Es tan sencillo de controlar como agradable de jugar.Distrae, entretiene y en este caso tambien nos obliga a poner en marcha nuestras neuronas.

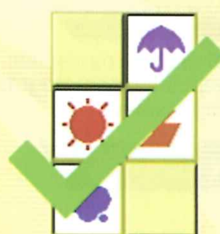
Para medir nuestra capacidad cerebral, esta vez, se valorará el peso de nuestro cerebro que se calculará teniendo en cuenta nuestros resultados en un total de hasta quince minijuegos distintos divididos en cinco categorias.

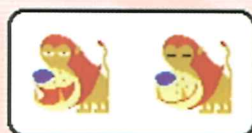
Lo primero que nos pedirá el profesor de la “Big brain academy”, serán nuestros datos, para poder matricularnos en la escuela y empezar con los diferentes ejercicios que componen este curioso “curso académico”. Una vez hecho esto, podremos elegir entre, entrenarnos en una de las cinco disciplinas distintas que nos ofrece el juego o bien hacer nuestro pirmer examen, que nos dará el peso de nuestro cerebro. Al principio, posiblemente, tu cerebro no pese mucho mas que una nuez de California, no obstante no desesperes, pues con práctica y constancia, puedes llegar a superar incluso al propio profesor, que presume de poseer un cerebro de 1700 kilos. Al finalizar el examen, además de nuestro peso se nos dirá el tipo de profesión a la que está orientado nuestro tipo de cerebro.

Tambien en Big Brain Academy podremos retar a hasta ocho amigos y familiares, que poseean otra DS, a cualquiera de los quince minijuegos que el videojuego dispone,gracias a la capacidad inhalámbrica de nuestra videoconsola, haciendo uso de un sólo cartucho, lo cual multiplica la vida, la duración y la diversión de este.

Asi que pon a punto el estilo de tu DS y prepárate para ponerte a prueba a ti mismo y a todo aquel que se atreva a retarte.











El juego:

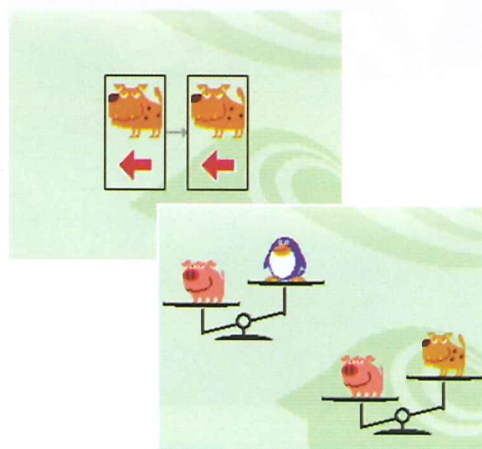
En total contamos con quince pruebas en las que dispondremos de sesenta segundos en cada una de ellas para demostrar de lo que somos capaces y que vienen distribuidas en cinco categorias:

Razonamiento:

El mas pesado: Se nos mostrarán diferentes objetos y personajes, sobre una váscula y debemos decidirnos por el que según la imagen es el mas pesado de todos ellos.

Encuentra el camino: Deberemos ayudar a un animal a trazar el camino que le llevará con su compañero.

El Hueso: Deberemos guiarnos por las flechas para averiguar en que casilla va a terminar situado el perrito y colocar en ella el hueso.



Memoria:

Sonidos de mordiscos: Pulsando sobre sus imágenes, deberás reproducir los sonidos que los personajes y objetos en pantalla emitirán, siguiendo el mismo orden que estos.

Memoria flash: Se te mostrarán una serie de dígitos durante un breve periodo de tiempo, que posteriormente deberás repetir en el mismo orden a través de un panel numérico que aparecerá en la pantalla táctil.

Memoria al azar: En la pantalla te aparecerán unas tarjetas, cada una de ellas con diferente símbolo, debes memorizarlas con el objetivo de que cuando algunas de ellas o su totalidad dejen de mostrarse, puedas averiguar cual de ellas son y pulsarlas en tu pantalla táctil.

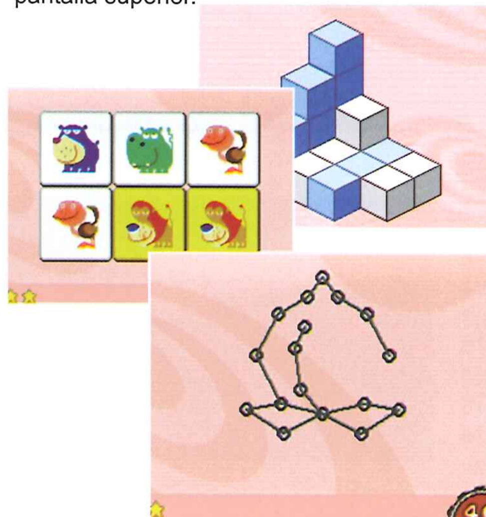


Análisis:

Link perdido: Usando el estilo, deberás unir los puntos indicados en la pantalla, para completar el dibujo.

Juego de cubos: Deberás contar el número de cubos que aparece en la pantalla lo mas rápido que te sea posible, ten cuidado con los cubos que no se ven, por que tambien debes contabilizarlos.

Lineas animales: Deberás unir mediante lineas en la pantalla táctil los dibujos en el mismo orden en el que están alineados en la pantalla superior.



Cálculo:

Comparación de monedas: Hechando un rápido vistazo a la pantalla, deberás señalar aquella caja en la que creas que hay mayor valor de monedas.

Agencia de suma: Deberás unir dos cajas que sumen el número exacto de objetos que te muestran en la pantalla superior.

Matemáticas escritas: Deberás dar resultado mediante el teclado numérico, a la ecuación que te aparezca en la pantalla superior.



Agudeza Visual:

Siluetas de figuras: Deberás tocar sobre las figuras a las que crees que pertenecen las siluetas que aparecen en la pantalla superior lo mas rápido que puedas.

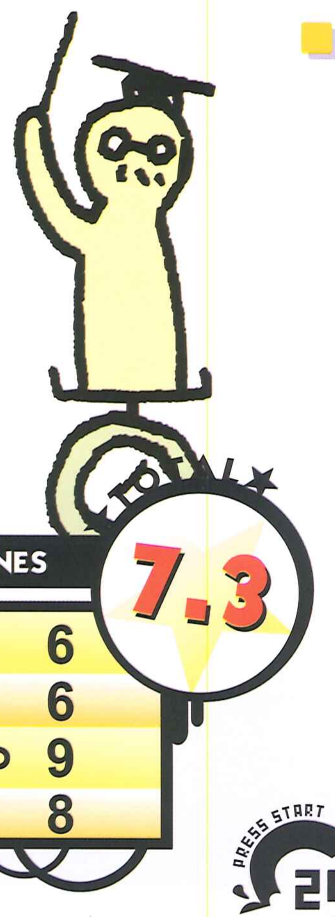
Metelas arriba: ¿Conoces el antiguo juego chino de piezas de madera conocido como tangram? Pues esto es lo mismo, deberás tocar sobre las piezas que creas que corresponden a la forma de la pantalla superior.

Casamentero: Busca la pareja de símbolos que se encuentra en el grupo que aparecerá en tu pantalla táctil.



Conclusión.

Nintendo nos sigue demostrando dia a dia sus ganas de innovar y de inventar cosas nuevas en el mundo de los videojuegos. Tambien nos está demostrando que su última portátil, posee un montón de posibilidades y este juego es una muy buena muestra de ello si eres un orgulloso poseedor de una DS, y ya disfrutaste de Brain Training del Doctor Kawasima.No dudes en hacerte con esta nueva joya. Si no lo jugaste, prueba con esta nueva versión, no te decepcionará.



A FAVOR

Mas aire fresco para nuestra portátil.
Entretenimiento asegurado.
El modo multijugador.

EN CONTRA

No se pueda jugar via wi-fi.
Que no te gusten este tipo de juegos.

VALORACIONES

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8

TOTAL 7.3

Roberto Zarza

Formula 1 06



PSP & PS2

Género	Conducción
Fabricante	Sony/Studio Liverpool
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Castellano
Nº Jugadores	1-2
Modo On-Line	No
PVP	49.99€



¡Trata de arrancarlo, Fernando, trata de arrancarlo!

Llega la segunda aparición del simulador de F-1 por excelencia a nuestras PlayStation 2 y PSP. Una gran noticia que alegrará enormemente a los seguidores de este emocionante deporte y más aún a los cientos de miles de fans que arrastra la "alonsomanía".



Si sois de los que os pasáis el fin de semana pegados al televisor siguiendo cada Gran Premio, estáis de suerte ya que con este título podéis emular la trayectoria de vuestro corredor favorito estéis donde estéis, con un nivel de realismo realmente considerable.





Como podréis comprobar por las imágenes, el planteamiento que nos ofrece este "F-1 06" es idéntico en las dos consolas de Sony, PSP y PS2. Datos actualizados, los 22 pilotos de las 11 escuderías, 18 circuitos... y la licencia oficial de la FIA son algunos de los puntos fuertes con los que cuenta el juego.

La sensación de velocidad que desprende el juego es alta en todo momento a pesar de encontrarnos con un gran número de monoplazas durante la carrera.

Las reglas oficiales de competición, las sanciones, las sesiones de clasificación... incluso los comentaristas de la tele están presentes en este entretenido título.

El apartado gráfico del juego no tiene desperdicio. Efectos de desenfoque originados por la gran velocidad a la que corren los monoplazas, un nivel de detalle muy alto de los mismos pudiendo observar daños y averías, circuitos muy bien recreados y mayor fluidez que en la pasada entrega.

En cuanto a las músicas que podremos escuchar en los diferentes menús, decir que cumplen sin más. Sin embargo, el tema principal que acompaña a la intro le queda realmente bien al juego. Un apartado discreto, digamos.

Por el contrario, el sonido sí que raya a gran altura. El griterío de las gradas, los rugidos de los motores, los consejos de nuestro ingeniero jefe unidos a los comentarios de los televisivos Antonio Lobato y Gonzalo Serrano. Todos ellos, elementos que nos transportarán al mágico mundo de la Formula 1, a la Gran Competición por excelencia.

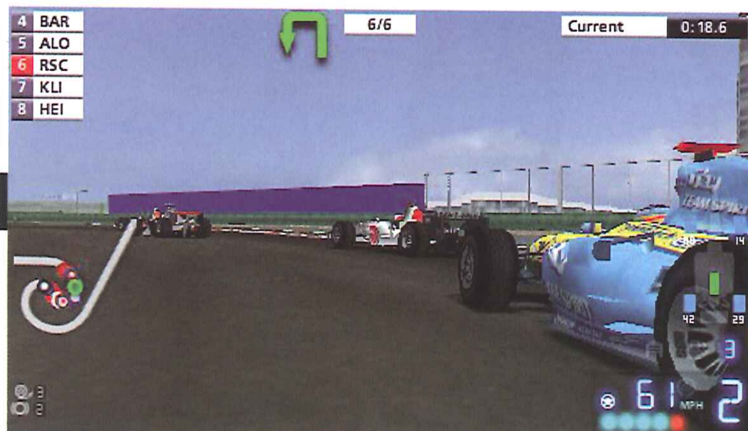




Gráficamente el juego no tiene desperdicio y la jugabilidad puede ajustarse a un modo simulación o arcade.









Hablemos de la jugabilidad. El juego destaca por las múltiples opciones para configurar nuestra partida, bien para los más "sibaritas" que busquen una conducción lo mas realista posible o bien para aquellos, como yo, que prefieran un estilo más arcade.

Los modos de juego son los mismos que pudimos ver en la edición del año pasado, es decir, contrarreloj, carrera rápida, GP de fin de semana, Campeonato Mundial y trayectoria. La gran novedad se trata del modo Evolución, donde probaremos las modificaciones que hagan los ingenieros en nuestro vehículo, comprobaremos los resultados y adoptaremos la configuración del coche a la respuesta que logremos sacar de el con esas modificaciones.



Conclusión

Pese a no ser un acérrimo seguidor de la Fórmula 1 he de decir que este juego, a mi modesto parecer, es el mejor de su género dentro del mundo de las portátiles y uno de los mejores tambien en PS2.

La posibilidad de jugar de un modo mas simulador o arcade (depende de los gustos) me ha convencido, ya que he de reconocer que tomar las curvas en este tipo de juegos no es lo mío y gracias a las ayudas que podemos activar, la tarea se facilita bastante. En cuanto a modos de juego, el título se muestra bastante completo y el apartado gráfico luce muy bien en ambas consolas.

Asi que si eres un fiel seguidor de la Formula 1, acude corriendo (y sin parpadear) a tu tienda mas cercana y hazte con este título que seguro no te defraudará lo más mínimo.





A FAVOR

Reglas oficiales, circuitos y equipos de la temporada 2006.
Poder disfrutar de la F-1 estés donde estés.

EN CONTRA

La desaparición sin previo aviso del modo online
Los "eternos" tiempos de carga
La ausencia de Pedro de la Rosa

VALORACIONES

GRÁFICOS	8
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7.5
DURACIÓN	7.5

TOTAL 7.5



Roberto Zarza

Super DRAGONBALL Z



PLAYSTATION 2

Género	Lucha
Fabricante	Craft & Meister
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Inglés
Nº Jugadores	1-2
Modo On-Line	No
PVP	49.95€



Guerreros incansables

Los legendarios héroes (y villanos) creados por la pluma del maestro del manga, el señor Akira Toriyama, vuelven a la carga con un juego de lucha muy "de la vieja escuela" digamos.

Namco Bandai Games y el estudio Craft & Meister han sido los encargados de traernos esta "nueva" forma de jugar con Goku y cía. Un "uno contra uno" cuyos combates precisan de cierto nivel de técnica a la hora de realizar ataques especiales o demoledores "combos".

Las secuencias de direcciones que tendremos que hacer con el pad nos recordarán a las de la mítica saga de Capcom "Street Fighter".







En algo tenía que notarse la mano de Norikata Funamizu, exproductor de la citada saga. Un gran aliciente para aquellos que busquen un título de lucha con una jugabilidad mas clásica que la que nos ofrece la saga "Budokai".

El mayor inconveniente viene dado por si dedicamos demasiado tiempo a este juego, ya que la aparición de callos en los dedos está asegurada.

La plantilla de luchadores disponible puede parecer algo escasa al principio, ya que 13 personajes en el abarrotado universo "Dragon Ball" como diría mi abuelo, "no son ná".

Pero no os alarméis, que la cifra asciende a la nada despreciable cifra de 18 guerreros según vayamos avanzando en el juego.

Personajes de los denominados "imprescindibles" que encontraremos en esta entrega pueden ser Goku, Vegeta, y Gohan. Luego están los villanos mas perversos del Universo, como Célula, Freezer o el monstruo Buu.

También se incluyen curiosos personajes secundarios como puede ser Videl ó Chichi, la sufrida mujer de Goku, la cual cambia el palo de la escoba por el bastón mágico de su marido.

Cada personaje cuenta con unos 15 ataques o técnicas diferentes, las cuáles podremos visualizar en cualquier momento pausando el juego y acudiendo al menú de comandos.

Una barra de energía dividida en cuatro partes se llenará según golpeamos a nuestro adversario. Llenando tan sólo una seremos capaces de realizar (con su correspondiente secuencia de botones) espectaculares "ataques especiales", los cuales dejarán la barra de vida de nuestro contrincante "tiritando".

Como no, la transformación en Super Saiyan estará presente en el juego mediante la correspondiente secuencia de botones. Eso si, su duración es escasa, ya que la ventaja que ofrece ser un Super Saiyan es muy considerable. Por tanto, tendréis que hacer un uso sabio de tan poderosa fuente de energía.













El apartado gráfico se caracteriza por el tan recurrido Cell Shading, ideal para recrear el estilo “dibujo animado” que tanto gusta hoy en día. Sin embargo, el modelado de los personajes cumple sin más y los escenarios pese a recrear a la perfección parajes de la serie, muestran falta de profundidad y se muestran algo “planos”.

A favor de estos últimos, decir que determinados elementos de los escenarios podremos destruirlos durante el transcurso de la batalla pudiendo además acceder a otros “subescenarios” que ayudan a darle una mayor variedad al combate.

Y a todo esto, os preguntaréis: “¿Qué tal sonará el conjunto del juego?”
Pues la verdad que bastante bien. Escucharemos melodías clásicas de la serie acompañadas de un ritmo dramático, el cual se acentúa más gracias a los gritos de los personajes en perfecto japonés.

Los modos de juego que encontramos son 7. He aquí una pequeña descripción de cada uno de ellos:

-Original: Se trata de superar una serie de combates de dos turnos hasta llegar al enfrentamiento con Célula. Según cumplamos unos objetivos durante estos combates se nos premiará con Bolas de Dragón, las cuáles podremos usar en el siguiente modo.

-Dragon Summoning: Con las 7 bolas en nuestro poder podremos invocar al “místico” dragón Sheron para formularle nuestros deseos como puedan ser nuevos trajes y ataques e incluso nuevos personajes.

-Customize: Modo en el cual elegiremos a un personaje para entrenarle y hacerle ganar experiencia a la vez que subimos su nivel. Podremos además cambiarle el traje, añadirle curiosos accesorios… y todo esto lo podremos guardar para exportar nuestro personaje al resto de modos de juego.

-Z Survivor: Se trata de un modo “supervivencia” en el cual tendremos que derrotar a todos los enemigos que podamos con una única barra de vida. Cada vez que derrotemos a un adversario, una especie de ruleta de la suerte nos obsequiará con bolas de dragón, aumento de fuerza, ataque o defensa.

-Opciones: Para configurar las partidas como mas nos guste variando la dificultad, tiempo de los combates, número de asaltos y demás aspectos.

Conclusión

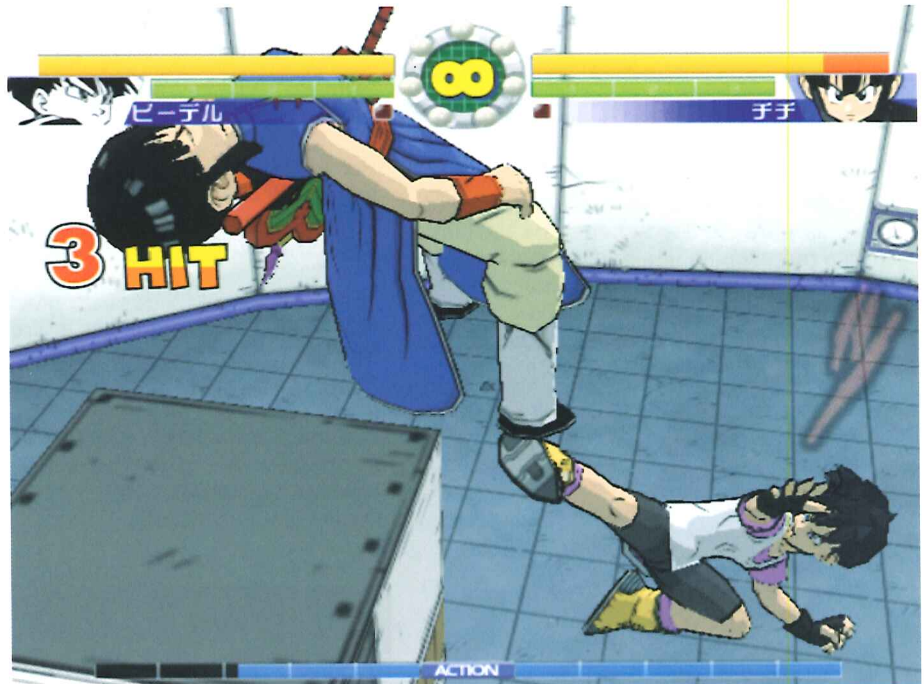
Si eres un fanático del “Universo Dragon Ball” y te apasionan títulos como “Tekken” o la saga “Street Fighter” no dudaría un instante en probarlo, ya que nos ofrece una jugabilidad más clásica en lo que a juegos de lucha se refiere que la que nos pueda ofrecer la saga “Budokai” que apuesta por la espectacularidad dejando un poco de lado el apartado jugable.

Quizás se podría haber cuidado más su aspecto técnico, y sobre todo, su línea argumental, ya que el modo “Original” que vendría a ser el modo “Historia” carece de líneas de diálogo o introducciones que nos pongan en antecedentes durante los combates.

Aun así, se trata de un título muy entretenido que gracias a la posibilidad de aumentar las características de nuestro personaje y a su adictivo modo “Versus” puede hacernos pasar muchas horas de diversión frente a nuestro televisor.







A FAVOR

Jugabilidad clásica
El adictivo modo “Versus”
Poder crear y hacer evolucionar a tu personaje favorito

EN CONTRA

Modo “Original” demasiado corto
Dificultad algo “desajustada”
Apartado técnico más bien “discreto”

VALORACIONES

GRÁFICOS	7
SONIDO	7
JUGABILIDAD	7.5
DURACIÓN	6.5



Roberto Zarza

Dynasty Warriors 5 Empires



XBOX 360

Género	Acción
Fabricante	KOEI
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Inglés
Nº Jugadores	1-2
Modo On-Line	No
PVP	49.95€



Batallas masivas con "talante"

Koei nos trae, ni mas ni menos, que la quinta entrega de su saga predilecta. Un título que nos ofrece grandiosos momentos de acción "Beat 'em' Up" combinados con cierta dosis de estrategia.

Básicamente se trata de conquistar territorios, escogiendo previamente a nuestro oficial chino preferido, el cual se encargará de liderar a nuestro ejercito durante el transcurso de las batallas hasta acabar con las tropas enemigas.

En esta nueva entrega, las partidas requieren de una mayor profundidad táctica que antes. Conquistar China no podía ser un juego de niños, ¿no creéis?

Profundicemos mas en el juego. El modo "Imperio" vendría a ser el modo principal, en el cual escogemos un general que esté al frente de un área del mapa.

El objetivo será la conquista del resto de áreas. Para ello dispondremos de 100 turnos que representan una franja temporal de 25 años. Tendremos que cuidar nuestros territorios de ataques enemigos y al mismo tiempo organizar ataques que nos permitan adquirir nuevas tierras.



El uso de la diplomacia será clave a la hora de convertirnos en los más grandes conquistadores de la Antigua China. Crear alianzas, reforzar nuestro ejercito y "fichar" nuevos generales, reclamar (o pagar) tributos, mejorar nuestra tecnología... serán algunas "acciones claves" que no podremos pasar por alto.

Por cierto, si queréis conocer la historia de los Tres Reinos y la "vida y milagros" de cada personaje, os recomiendo echarle un vistazo al curioso modo "Enciclopedia".

Gráficamente el juego dista mucho de lo que Xbox 360 puede llegar a ofrecer. Las mejoras frente a su versión en PS2 son una mayor resolución y una mejora en los efectos gráficos.
Las animaciones no parecen haber mejorado respecto a las mostradas en la entrega anterior. En cambio, notaremos una mayor fluidez de movimientos.



A su favor, y debido al potencial de la consola de Microsoft, tiene la ausencia total de ralentizaciones, las cuáles sufren "en silencio" los usuarios de la versión de PS2.
Mejoras insuficientes que dejarán algo "fríos" a los usuarios de Xbox 360 que esperen un producto acorde con el potencial que pueda ofrecer la "gigante" de Microsoft.

En cuanto al sonido, la música que nos acompañará durante las batallas será demasiado "moderna" para la época en la que transcurre el juego. Un estilo demasiado "rockero" que no ayuda demasiado a crear ese ambiente legendario y clásico que tan bien le hubiese sentado al conjunto del título. Por contra, el sonido FX si que raya a gran altura.











Escucharemos gritos de las tropas al atacar, choques de armas... Quizás flojée algo el doblaje en inglés, que carece de fuerza y aporta poco a la aventura.
Otro dato negativo que apuntar a la lista es la ausencia de subtítulos o voces en español. El inglés ha sido el idioma elegido. Si lo domináis, perfecto. Si no, puede ser una excusa más para apuntarte a una academia y aprenderlo.

El juego no destaca por su duración jugándolo en el modo "normal". La cosa cambia si lo jugamos en la máxima dificultad, ya que las "batallitas" requerirán de un mayor dominio táctico si queremos salir airosos de ellas. Jugar partidas cooperativas de dos jugadores en los modos "Imperio" y "Libre".

Conclusión

Nos encontramos ante la quinta entrega de una saga que apenas aporta novedades importantes a lo ya visto anteriormente. A su favor tiene que puede resultar entretenido e incluso adictivo a quienes les guste "aporrear" botones para acabar con legiones enteras de enemigos. En contra, que tanto "machacar botones" puede llegar a cansar fácilmente. Recomendable si no has jugado a ningún título anterior o si eres todo un "fan" de la "Dinastía de Guerreros".





A FAVOR

Aumento del componente estratégico en la partida.
Entretenido modo "multijugador"
El "placer" de eliminar a cientos de adversarios tú solito

EN CONTRA

La inteligencia artificial de los soldados enemigos.
Apartado técnico poco trabajado
No está traducido al castellano

VALORACIONES

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	7

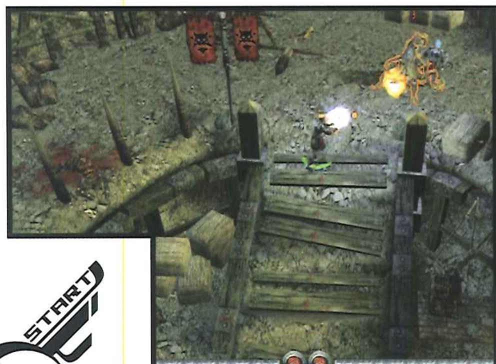
TOTAL 6.5

Luis Agudo

Dungeon Siege 2: Broken World

PC

Género	RPG
Fabricante	2K games
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Ingles
Nº Jugadores	1
Modo On-Line	Si
PVP	No determinado



La batalla continúa.

Aproximadamente un año después de la salida de Dungeon Siege II, aclamado juego de rol-acción, ha salido a la luz su expansión, Dungeon Siege II: Broken World.



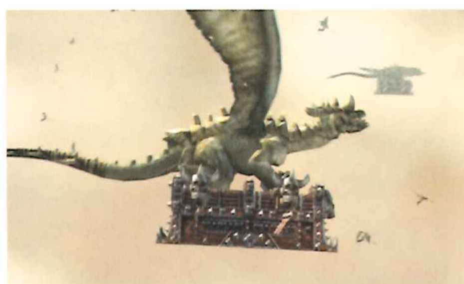
En esta expansión los amantes de este estilo de juego volverán a disfrutar de grandes batallas a través de múltiples misiones, a la vez que desarrollan sus personajes en diferentes habilidades.

Para empezar nuestra campaña tendremos que escoger a nuestro personaje entre una lista de seis, o crear uno nuevo desde cero escogiendo sexo, raza, aspecto...

Una vez creado podremos empezar la campaña junto con otro personaje que nos acompañarÁ. Al comienzo del juego sólo podremos llevar un equipo de dos caractéres, cifra que podremos aumentar hasta cuatro adquiriendo a algún jefe de taberna la opción de uno extra. Una vez finalizada la campaña por tercera vez esta cifra aumentará hasta seis personajes que podremos controlar en un mismo equipo.

Durante el juego sólo podremos controlar a un único personaje a la vez, aunque tenemos la posibilidad de dar órdenes al resto de nuestro equipo.
Activando el modo "mirror" el resto de personajes realizarán las mismas maniobras de ataque que el personaje que estemos controlando; con la opción "rampage" todo nuestro equipo actuará libremente atacando a todo enemigo que esté a su alcance.

Requisitos mínimos:
-Sistema operativo: Windows XP SP1
-CPU: Procesador a 1,0 GHz o superior
-RAM: 256 MB
-Espacio en el disco duro: 4 GB libres
-Vídeo: Tarjeta con 64 MB de RAM y compatible con DirectX(tm)9
-Sonido: Dispositivo de sonido compatible con DirectX(tm)



Podemos reclutar a diferentes tipos de personajes: elfos, magos, guerreros, ladrones... Cada uno de ellos dispone de habilidades especiales que nos serán útiles en función de la situación en la que nos encontremos.
En nuestro equipo también podremos llevar mascotas tales como elementales, mulas y dragones, a los que podremos "alimentar" con objetos para que mejoren sus características.

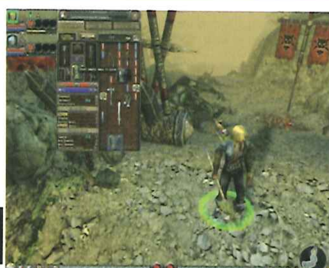
Un aspecto que se ha reforzado en esta segunda parte es el desarrollo de cada uno de nuestros caractéres. Conforme vayamos adquiriendo experiencia en batalla podremos mejorar las cualidades y habilidades de los mismos. Esto nos da libertad para desarrollar a nuestros personajes de la manera que mas nos convenga: resistencia, fortaleza, magia... Un sinfín de habilidades con las que convertir a nuestros personajes en un rival duro a batir.



Otro aspecto importante del juego es equipar a nuestros personajes con todo tipo de objetos que recolectemos en nuestro camino. Los enemigos abatidos suelen dejar siempre algún objeto: armas, armaduras, oro, pócimas y algunos objetos especiales.
La otra manera de conseguirlos es canjear el oro que recolectemos en las tiendas que encontremos durante nuestro viaje.

Cada personaje dispone de un menú desplegable en el que podemos equiparlo con el armamento del que dispongamos. Hay casillas específicas para cada tipo de objeto: armas de ataque, escudos, corazas, cascos... Dependiendo de la necesidad podremos acudir al inventario y sustituir unas armas por otras para poder combatir mejor al enemigo.





En el mismo inventario podemos asociar hechizos a cada personaje. Hasta un máximo de cuatro que podemos utilizar en la batalla. Asimismo podemos asignar automáticamente el consumo de las pócimas que tengamos para poder recuperar vida en la batalla o maná cuando se vea consumido por la ejecución de hechizos.

No siempre podemos utilizar los objetos de los que disponemos, con algunas armas o hechizos sólo podremos hacer uso de ellos cuando el personaje disponga de la habilidad o experiencia necesaria para poder utilizarlos.

El juego dispone de cuatro clases de personaje: guerrero, ranger, mago de combate y mago naturista. La clase no la podemos elegir desde el principio, sino que se irá definiendo en función de cómo juguemos.
Si para combatir al enemigo utilizamos constantemente el ataque físico nuestro personaje evolucionará hacia guerrero, y así con el resto de clases.

Cualquier personaje está abierto a adquirir estas clases. Es recomendable enfocar a cada personaje en una clase en especial ya que si hacemos de todo con el acabará por ser débil e inútil.

Dentro de cada clase disponemos de un árbol de habilidades. Este está ramificado en 12 habilidades las cuáles sólo podremos ir adquiriendo conforme subamos de nivel. No tardaremos mucho en conseguir las habilidades básicas pero tendremos que avanzar bastante para poder llegar a usar las más avanzadas.

El método de combate es bastante sencillo, simplemente tenemos que clicar en el enemigo para que nuestro personaje ataque. Tal como comentábamos disponemos de varios hechizos que podemos alternar junto con nuestro armamento para derrotar al enemigo.

A la vez que clicamos al enemigo un recuadro informativo nos muestra su vida restante y si tiene alguna debilidad especial. Un enemigo sensible al fuego se verá mas afectado por hechizos del mismo elemento por ejemplo.

ái recibimos mucho daño durante el combate nuestro personaje caerá inconsciente, aun así, siempre que quede un carácter en pie, el juego proseguirá dando la opción de recuperarse a dicho personaje. De todas formas si recibe mucho daño mientras esta inconsciente morirá.

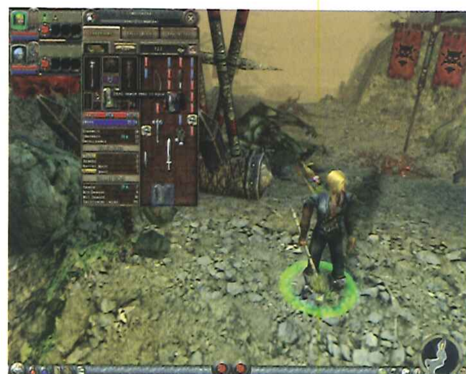
Dungeon Siege II: Broken World nos llevará entre 40 y 60 horas de juego para terminar la campaña. Para recorrer más rápidamente el mapa del juego podremos hacer uso de tele transportadores que nos llevarán de un punto a otro ahorrándonos tiempo.

Aparte de jugar el modo aventura también disponemos de la opción de jugar en red o a través de Internet junto con algún amigo/a en una misión cooperativa.

El apartado técnico ha sido bastante cuidado, en especial el sonoro. Gráficamente todo está bastante bien cuidado y la atmósfera fantástica que pretenden transmitir sus creadores se mantiene realista y homogénea a lo largo de la aventura.

La banda sonora orquestada corre a cargo del compositor Jeremy Soule y consigue crear el ambiente adecuado para cada momento del juego. Lo mismo con los efectos sonoros que han sido cuidados para transmitir todo el ambiente de batalla que rodea el juego.

En definitiva, la nueva expansión de Dungeon Siege 2 engancha desde un primer momento y su sencillez de control consigue que no tardemos mucho en lograr dominar todas las habilidades de nuestros personajes. Quizás los fanáticos de este estilo de juego lo encuentren algo sencillo, pero tanto para el neófito en el género como para el usuario avanzado DS2 es una expansión recomendable para pasar un buen rato.



A FAVOR

Acción rápida y divertida.
Apartados gráfico y sonoro bien cuidados, en especial el sonoro.

EN CONTRA

Para los aconstumbrados en este tipo de juegos puede hacerse algo sencillo.

VALORACIONES

GRÁFICOS	7.5
SONIDO	8.5
JUGABILIDAD	7.5
DURACIÓN	7

TOTAL 7.6

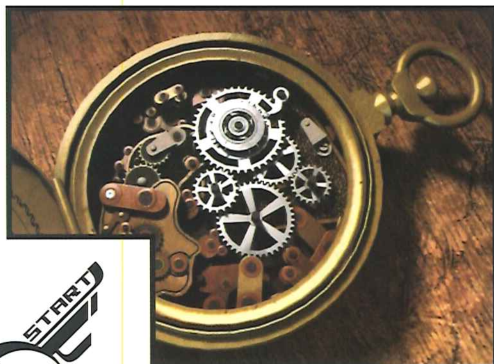
Eduardo Sopena

Keepsake



PC

Género	Aventura
Fabricante	Lighthouse
Lanzamiento	Ya disponible
Idioma	Textos en castellano
Nº Jugadores	1
Modo On-Line	No
PVP	19.99€



La prima lejana de Harry Potter

De la mano de Lighthouse interactive nos llega una aventura de mágia y fantasia de las de toda la vida. El retorno del género fantástico gracias al tirón de series como Harry Potter o El Señor de los Anillos, se ve reflejado tambien en los videojuegos con títulos como el que ahora nos ocupa.



Es nuestro primer día en la escuela de magia donde vamos a encontrarnos con nuestra amiga Celeste a la que no vemos desde hace años...

Misteriosamente, Celeste no se encuenta en el punto de encuentro, de hecho no hay ni un alma en la escuela, sólo nos topamos con un lobo llamado Zack que afirma ser un dragón.

Así comienza esta misteriosa aventura en la que Zack y nuestra protagonista Lydia deberán resolver con el ingenio que caracteriza a todo buen amante de las aventuras.

Para empezar el juego nos presenta unos escenarios prerenderizados de gran calidad, con personajes poligonales bastante bien realizados (Aunque no hubieran estado de más algunos poligonos más en su diseño) digamos que el aspecto gráfico nos recuerda bastante a los primeros Resident Evil de Capcom y que los chicos de Ligthouse interactive han sabido utilizar de forma muy positiva en el juego, lamentablemente este motor gráfico puede resultar desfasado a los jugadores más exigentes.









El apartado sonoro muestra un nivel bastante bueno, FX de gran calidad y música aceptable, aunque deja bastantes zonas sin disfrutarla para fortalezer la trama de misterio que envuelve el título. Referente a los diálogos, decir que están bastante bien interpretados, especialmente los de Lydia y Zack.

Este juego es facil de controlar, no así como los puzzles que a veces serán bastante complicados y a veces incluso incomprensibles para jugadores menos aventureros, por el contrario se nos mostrará una duración correcta donde se nos irá desvelando toda la trama de este título, ¿Será Zack un dragón como afirma ser?, ¿Encontraremos a nuestra amiga Celeste?, ¿Que ha pasado con todos los alumnos de la escuela?, para desvelar estas y otras preguntas deberemos hacernos con este juego que además presenta un precio bastante económico, sólo 19,99€

A FAVOR

Escenarios Prerenderizados de alta calidad.
Sistema de pistas integrado.
No es necesario un equipo muy potente.

EN CONTRA

La elevada dificultad de los puzzles.
Sólo se han traducido los textos.

VALORACIONES

GRÁFICOS	6
SONIDO	6
JUGABILIDAD	5
DURACIÓN	7



PRESS START

Queremos que tú tambien confecciones las listas, envianos un email con tu selección de juegos a:
revista@press-start.es

LOS FAVORITOS ★

PLAYSTATION 2

1. Shadow of the Colossus
2. Metal Gear Solid 3
3. Dragon Quest: El Periplo…
4. GTA: San Andreas
5. Pro Evolution Soccer 5
6. Resident Evil 4
7. Formula One 06
8. Tekken 5
9. Final Fantasy X2
10. Super Dragon Ball Z

X-BOX

1. Halo 2
2. GTA: San Andreas
3. Pro Evolution Soccer 5
4. Doom 3
5. Commandos: Strike Force
6. Sensible Soccer 2006
7. TOCA Race Driver 3
8. Tomb Raider Legend
9. Dreamfall: The Longest…
10. Black

GAMECUBE

1. Resident Evil 4
2. Metroid Prime 2
3. Zelda: The Wind Waker
4. Chibi-Robo!
5. Fifa 06
6. Baten Taitos
7. Odama
8. Metal Gear Solid: Twin…
9. Prince of Persia 3
10. Las Crónicas de Narnia

PC

1. Oblivion
2. Warcraft 3
3. Prey
4. Quake IV
5. Spell Force 2
6. Fear
7. Civilization IV
8. Farenheit
9. Tomb Raider Legends
10. X-Plane Revolutio

XBOX360

1. Call of Duty 2
2. Oblivion
3. Prey
4. Kameo
5. Proyect Gotham 3
6. Ghost Recon: Advanced…
7. Tomb Raider Legend
8. Moto GP 06
9. Perfect Dark Zero
10. Dynasty Warriors 5:Empires

GB ADVANCE

1. Zelda: The Minish Cap
2. Castlevania Double Pack
3. Tales of Phantasia
4. Advance Wars 2
5. Metroid Zero Mission
6. Gunstar Super Heroes
7. Super Mario Kart
8. AstroBoy
9. Final Fantasy IV
10. 2x1:Tomb Raider+P.of Persia

PSP

1. GTA: Liberty City
2. Pro Evolution Soccer 5
3. Daxter
4. Tales of Eternia
5. Formula One 06

N-GAGE

1. Ghost Recon
2. One
3. Pathway to Glory 2
4. Splinter Cell: Chaos…
5. Civilization

NINTENDO DS

1. Mario Kart DS
2. New Super Mario Bros
3. Brain Training
4. Metroid Prime Hunters
5. Big Brain Academy


Baja


Sube



Nueva entrada


Igual



Re-entrada



¿Tienes dudas que no te dejan dormir? ¿Has escuchado un rumor que no sabes si es cierto? ¡Nosotros te resolvemos tus preguntas!. Puedes enviárnoslas por e-mail a la siguiente dirección: revista@press-start.es. Las preguntas más interesantes serán publicadas en el próximo número.

Hola, me llamo Manuel y soy de Madrid, me gustaría preguntaros algo. ¿Merece la pena comprar la Xbox1?, ¿Que precio tienen sus juegos?. Gracias.

Hola Manuel, la verdad es que Xbox, es una gran consola y bastante potente a un precio muy atractivo, la puedes encontrar a un PVP recomendado de 99€, es una buena opción, pero eso sí debes tener en cuenta que tiene una vida limitada, de hecho en Japón ya se ha retirado de la venta, eso sí las ventas de la primera Xbox en Japón eran mínimas. Respecto a los juegos, tienes auténticas joyas como Forza Motorsport, Halo, Halo 2, Doom 3 etc desde 9,99€ y las novedades sobre los 59€, merece la pena plantearse la compra de la anterior Xbox, si no tienes un presupuesto muy adecuado a la nueva generación de consolas.

>>Manuel (Madrid)



Hola chavales, me he comprado hace poco la Xbox360 y tengo una duda existencial... ¿La 360 tiene 3 procesadores centrales o van unidos como en los PC con doble núcleo?

Lo del procesador central de Xbox360 siempre ha creado algo de confusión, efectivamente como dices el procesador es un "triple" núcleo por llamarlo de alguna manera ya que existe un único procesador central y los otros 3 están en su interior. Por poner un ejemplo, la Sega Saturn, incorporaba 2 procesadores idénticos e independientes y eso complicaba demasiado su programación, quizás por eso se ha optado por integrarlos dentro, ahora que la velocidad de los procesadores "cuesta" aumentarla.

>>Raúl Ayuso (Mostoles)

Buenas, me llamo Nicolas y me he comprado hace unos días una Nintendo Ds Lite, está muy chula, pero me da miedo rayar la pantalla táctil si aprieto mucho... ¿No existe algún protector o algo para la consola?

La verdad es que es el miedo de muchos jugones de DS, aunque la pantalla está preparada para aguantar mucho juego hay algunas marcas que han puesto a la venta unos protectores para ambas pantallas de DS, también sirven para Lite y su precio es bastante económico ya que no superan los 10€

>>Nicolás

Hola soy Luis y tengo una duda que me está comiendo las entrañas. Quiero comprarme un PS3 el día de su lanzamiento, pero me están llegando rumores que dicen que no llegará cuando Sony lo dice.¿Que sabeis al respecto?

La postura de Sony está clara, el día de lanzamiento sigue innamovible, lo unico que puede suceder es que haya pocas consolas en el mercado, como ya sucedió en el lanzamiento de PS2, PSP y Xbox360, pero no creo que a estas alturas Sony cambie la fecha de lanzamiento oficial en Europa.

Hola gente, me llamo Pedro Trijueque y tengo una duda respecto a la próxima consola de Nintendo, he visto imágenes y no me queda claro si será gráficamente más potente que Game Cube o alcanzará a la nueva generación de Sony y Microsoft, ¿Qué opinais vosotros?

Las imágenes iniciales de Wii pueden llevar a error debido a las demos que se han basado en descubrirnos su novedoso control y los juegos con mejores gráficos presentaban un estado de desarrollo bastante prematuro, según la propia Nintendo, Wii será el doble de potente que Game Cube pero no llegará al nivel de Xbox 360 o Playstation 3, si quieres echa un vistazillo a las imágenes que tenemos en noticias sobre el nuevo Sonic y podrás hacerte una idea de sus gráficos, aunque ya sabes que los primeros títulos de una máquina no muestran toda la potencia que puede desarrollar un consola con los años, la experiencia de los programadores y el conocimiento de la máquina y su Hardware influyen bastante en el resultado final.

Hola Press Start, enhorabuena por la revista, se ve que le estais poniendo ganas y el resultado me mola, después del peloteo, a ver si me podeis resolver una dudilla, he visto que en la sección retro analizais juegos de antaño, que por cierto podiais analizar también alguno de PC, no sólo de consola, y ahí va mi pregunta:

¿Existe algún programa para poder reducir la potencia de un procesador de PC para poder jugar juegos antiguos?

Hola, gracias por la enhorabuena como bién dices, en el equipo de Press Start le ponemos todas las ganas posibles para que cada vez la revista salga acorde a vuestros gustos, también anotamos lo del retro, tienes toda la razón quizás nos hemos olvidado de los juegos clásicos de PC, espero que dentro de muy poco podamos ofrecerte a tí y al resto de lectores el primer Retro de PC.
Respecto a tu pregunta sobre el programa decirte que existen varios programas Freeware (Gratuitos y totalmente legales) para reducir la velocidad del procesador en determinados juegos, para evitar que ese juego de tu Pentium 75mhz o similares se vuelva injugable a causa de la velocidad del procesador, puedes buscarlo en cualquier buscador tipo Google.

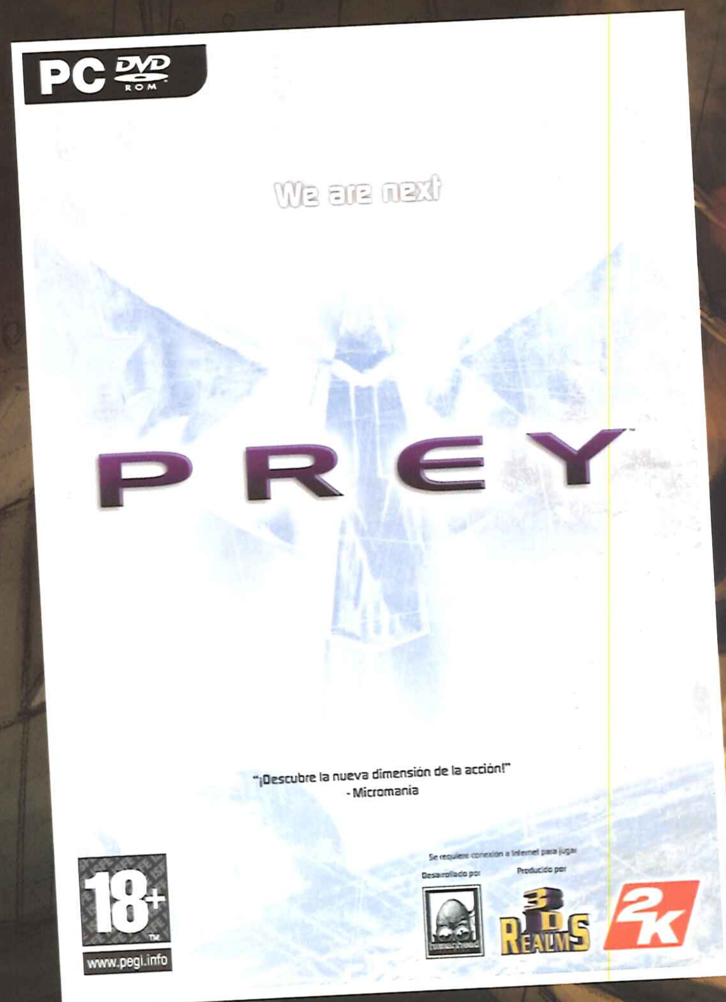
concurso

PREY

SORTEAMOS 5 JUEGOS DE PREY EN SU VERSIÓN PC

ENVIA UN SMS CON LA PALABRA PRESS SEGUIDO DE UN ESPACIO EN BLANCO Y TU NOMBRE, APELLIDOS, EDAD Y LOCALIDAD AL:

7565







Bases del concurso:
Coste del SMS 1'20€ + iva, válido para Movistar, Amena y Vodafone.
El periodo de validez es del 1 al 24 de Septiembre de 2006, entre todos los sms recibidos se sortearan 5 juegos de Prey para PC.
Press Start se pondra en contacto con el ganador, vía télefono móvil, en el caso de no localizar al ganador en el plazo de una semana, se procederá a sortear de nuevo los productos.
El nombre del ganador o ganadores aparecerá publicado en sucesivos números de Press Start, así como en la web www.press-start.es
El premio no será canjeable por dinero y se enviará por mensajeria interna o externa, dependiendo del destino de la misma, sin posibilidad de reclamar por deterioro o extravío del envío (aplicable sólo a mensajeria externa).

VOLANTE NITRO RACING WHEEL XBOX 360

¿Te gusta conducir?



Joytech Europa, filial de **Take 2 Interactive Software**, lanza al mercado el que será el primer volante para la primera videoconsola de esta nueva generación.

El **NRW, está fabricado en caucho**, lo que nos ayudará a disfrutar de una conducción confortable, que podremos ajustar eligiendo entre cualquiera de los **seis modos predefinidos de sensibilidad** de respuesta. Además, sentiremos cada impacto y cada sacudida por mínima que sea gracias a su preciso **sistema de vibración dual.** Gracias al **cronómetro digital** incorporado en el radio inferior del volante, podremos controlar nuestros tiempos, lo que nos ayudará a entrenarnos para ser cada vez mas rápidos. **Joytech** no se ha olvidado de las funciones on-line que nos brinda **Microsoft** através del fantástico servicio **Xbox live**, ya que este incluye un **puerto de auriculares integrado** compatible con este servicio y el **Botón Guia**, que nos ofrece las mismas **funciones** que el que ya encontramos en los pad de control de nuestra videoconsola.

En la periferia del volante, nos encontraremos una **palanca**, que hara las veces de palanca de cambios en ocasiones y otras, nos servirá para modificar opciones en el juego, o navegar por los menús de pantalla. Tambien integradas lleva **dos manetas**, con las que manejaremos otras opciones dependiendo del videojuego en el que nos encontremos.

Y por supuesto tambien contamos con una **plataforma con dos pedales**, el freno y el acelerador, que nos responderán a la perfección. Esta, lleva una base antideslizante, a pesar de ello resvala un poco dependiendo sobre que superficie la poses.

En conclusión, un artículo, que está a la altura del soporte para el que está fabricado.

Si eres amante de la conducción virtual, no dejes escapar esta oportunidad de vivir con la máxima intensidad tus carreras favoritas.



P.V.P 99.99€

Valoración: ★★★★☆

Lo mejor:
- Cambio de marchas fuera del volante.
- Cronómetro digital incorporado.

Lo peor:
- La plataforma de los pedales se desliza dependiendo sobre que superficies.
- Los pedales pueden resultar pequeños a personas con los pies un poco grandes.

JOYTECH DIGITAL 9200 LCD MONITOR XBOX 360

El segundo accesorio que analizamos en este número también es de Joytech e igualmente va dirigido a los usuarios de Xbox 360, en esta ocasión descubrimos una **pantalla Lcd de 9,2 pulgadas**, se ancla en la parte superior de la consola, gracias a su frontal de consola integrado y permite plegarse sobre si misma aumentando minimamente las dimensiones de la consola.

La pantalla está **fabricada por Sharp** y ofrece un **angulo de visión de 160º** para que puedas jugar a dobles con tus amigos, función de conmutación **PAL 50/60/NTSC** automática, resolución de 800x480 nativa, altavoces integrados con función de procesador de audio SRS que ofrecen una alta calidad sonora, como es de esperar la pantalla incorpora un práctico mando a distancia para controlar el volumen y demás funciones del OSD en pantalla como contraste, brillo, color etc y se alimenta a 12v y directamente a la fuente de alimentación de Xbox 360 mediante un accesorio que puentea la entrada de energia de la consola.

La pantalla **presenta una imagen como en sonido** y puede ser el accesorio perfecto para quien no tiene mucho espacio disponible en su habitación y el poco que tiene lo tiene consumido por su consola, incluso puede ser una opción interesante si sale el accesorio adecuado para conectar tanto Xbox 360 como la pantalla en un coche a 12v, ¿Os imaginais poder disfrutar de Xbox 360 mientras os vais de vacaciones en coche? Por desgracia el precio puede no estar al alcance de muchos bolsillos y considerar este producto para auténticos adictos a la tecnología.



P.V.P 229€

Valoración: ★★★☆☆





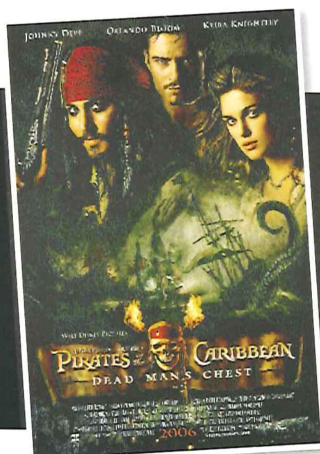
Lo mejor:
- Gran calidad de imagen.
- Sonido realmente bueno.
- No necesitar un AC adicional

Lo peor:
- Su precio
- Una entrada RCA no hubiera estado de más.

ESTRENOS

CINE





Título Original: Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest
Año: 2006
Reparto: Johnny Depp, Orlando Bloom, Keira Knightley, Stellan Skarsgård, Naomie Harris, Alex Norton, Jack Davenport, Tom Hollander, Vanessa Branch
Guión: Terry Rossio, Ted Elliot
Productora: Walt Disney Pictures
Duración: 145 min
Música: Hans Zimmer
Director: Gore Verbinski
Género: Aventuras

Valoración:



Jack Sparrow, el pirata mas "singular" de la historia del cine, vuelve a la gran pantalla con una nueva aventura, Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto.

Sinopsis.

Davy Jones, un tipo con cara de pulpo, dueño y señor de las profundidades del océano, **capitan del Flying Dutchman,** un todopoderoso barco tripulado por seres oscuros venidos del otro mundo, está buscando a **Jack Sparrow** para cobrar una deuda de sangre que de no ser saldada, condenaría a **Jack** a vagar al servicio de **Davy Jones** por toda la eternidad. Will Turner y Elizabeth Swan, ante tales descubrimientos, no tienen mas remedio que posponer su boda y acompañar al **Capitan Sparrow** en esta nueva aventura en la que se ha visto envuelto. Una vieja historia de piratas cuenta que el poseedor del **Cofre del hombre muerto,** se hará con el control de todo el poder de **Davi Jones,** el cazador de piratas **Lord Cutler Beckett** lo sabe y por eso está dispuesto a cualquier cosa para controlar ese poder y asi acabar con todos los piratas del caribe. Los intereses opuestos de los personajes les llevarán a enfrentarse irremediablemente.



Comentario.

En un principio, **Piratas del Caribe**, era el nombre de una nueva atracción del Disney World en Orlando. La compañía de Walt Disney, decidió lanzar una película con el fin de promocionar la atracción. Se esperaba un buen resultado, pero el éxito alcanzado por la película sorprendió a propios y extraños, tanto que cuando a **Johnny Deep** le llamaron de la **Academia de Hollywood** para informarle de que estába **nominado al oscar como mejor actor protagonista** por su interpretación de **Jack Sparrow**, lo primero que pensó es que le estaban gastando una broma. Hoy **Piratas del Caribe,** no sólo es el título de una saga de películas de éxito que llegará a tener hasta tres capítulos, de los cuáles ya se está grabando el tercero, sino que se ha convertido en un fenómeno social que se puede comparar con la fiebre por los dinosaurios que desató Jurasic Park o el incremento de matriculas que disfrutó la Facultad de Arqueología, gracias a Indiana Jones.

David Zapata





CARTELERA CINE

GARFIELD 2



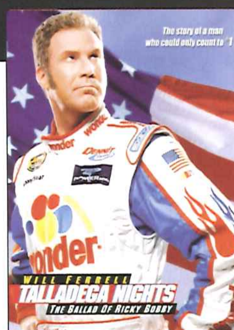
Año: 2006
Género: Comedia
Dirección: Tim Hill
Guión: Joel Cohen y Alec Sokolow, sobre las tira cómicas de Jim Davis
Fotografía: Peter L. Collister
Dis. de Prod.: Tony Burrough
Intérpretes:
Bill Murray (voz) Carlos Latre en España.
Breckin Meyer
Jennifer Love Hewitt
Billy Connolly
Lucy Davis
Ian Abercrombie

Valoración:



El personaje creado por Jim Davis, vuelve a la gran pantalla en su segunda aventura, que tendrá lugar en Inglaterra, donde Garfield encontrará a un noble gato heredero de un Castillo que es exactamente igual a él. Garfield es confundido con este y disfruta de una vida de lujo y atenciones hasta que descubre las malas intenciones del tirano Lord Dargis, que planea acabar con Garfield para convertir el castillo en un hotel. Garfield tendrá que unir sus fuerzas con Prince XII (que asi se llama el gato heredero) para acabar con los funestos planes de Lord Dargis.

PASADO DE VUELTAS



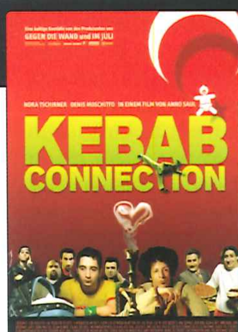
Año: 2006
Género: Comedia, deporte
Dirección: Adam McKay
Guión: Adam McKay y Will Ferrell.
Duración: 105 min.
Interpretación: Will Ferrell (Ricky Bobby), John C. Reilly (Cal Naughton Jr.), Sacha Baron Cohen (Jean Girard), Gary Cole (Reese Bobby), Michael Clarke Duncan (Lucius Washington), Leslie Bibb (Carley Bobby), Jane Lynch (Lucy Bobby), David Koechner (Herschel), Amy Adams (Susan), Ian Roberts (Kyle).
Estreno en España: 18 Agosto 2006.

Valoración:



Will Ferrel interpreta a Ricky Bobby, un jackman que trabaja en los boxes de una famosa escudería de nascar; Terry Cheveaux, el piloto hace una parada en una carrera para comerse un sandwich, accidentalmente Ricky acaba al volante del bólido; este es el comienzo de la fulgurante carrera de Ricky Bobby.

KEBAB CONNECTION



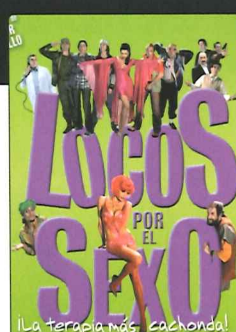
Año: 2005
Reparto:
Sibel Kekilli, Nora Tschirner, Güven Kiraç, Hasan Mete
Director: Anno Saul
Productor: Ralph Schwingel, Stefan Schubert
Duración: 96 min
Estreno: 25 agosto 2006
Género: Drama
País: Reino Unido,Irlanda
Distribuidora: Badriti

Valoración:



Un joven turco llamado Ibo, admirador de Bruce Lee, decide rodar peliculas de Kung Fu en Alemania, pais donde reside como inmigrante. Para ello, cuenta con la ayuda de su familia a la que convence para rodar un anuncio de prueba, publicitando la tienda de Kebabs de su tio. El anuncio tiene una buena acogida, mientras su tio vende Kebabs como rosquillas. No obstante Ibo no se conformará con este pequeño éxito. Sigue soñando con convertirse en el primer director alemán reconocido de peliculas de Kung fu. Pero el destino no se lo pondrá nada fácil.

LOCOS POR EL SEXO



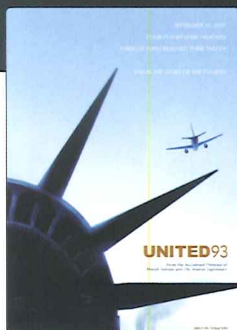
Año: 2006
Género: Comedia
Nacionalidad: España
Director: Javier Rebollo
Guión: Javier Rebollo
Fecha de Estreno: Viernes, 25 de Agosto de 2006
Reparto: Jordi Vilches, Karra Elejalde, Inma Del Moral, Guillermo Montesinos, Manuel Manquiña, Neus Asensi

Valoración:



Jordi Vilches da vida a Nono, un esquizofrénico,que creé ser el elegido para acabar con la carrera armamentística mundial. Al ser ingresado en un psiquiátrico, el director de este, llega a un acuerdo con la Madame de un puticlub para que los internos hagan visitas exporádicas a este. Esto forma parte de una particular terapia experimental que el ambicioso psiquiátra quiere poner a prueba con el fin de alcanzar la fama si adquiere éxito. Un dia en el psiquiátrico se produce un asesinato, los internos del psiquiátrico son los principales sospechosos.

UNITED 93



Género: Drama
Nacionalidad: USA
Año: 2006
Director: Paul Greengrass
Guion: Paul Greengrass
Reparto: J. J. Johnson, Gary Commock, Polly Adams, Opal Alladin, Nancy McDoniel, Starla Benford, Trish Gates, Simon Poland, Khalid Abdalla, David Alan Basche, Lisa Colón-Zayas, Meghan Heffern, Olivia Thirlby, Cheyenne Jackson.

Valoración:



En este film, se intenta reflejar lo acontecido en el vuelo 93 de United Airlines el último avión secuestrado el 11 de Septiembre de 2001, el dia en el que los Estados Unidos y el mundo cambiaron para siempre.

TIEMPOS DE AMOR, JUVENTUD Y LIBERTAD



Reparto: Mei Di, Mei Fang, Ming Chen, Shu C
Director: Hou Hsiao-hsien
Duración: 120 min
Estreno: 25 agosto 2006
Género: Drama
País: Francia,Taiwán
Distribuidora: Golem Distribución

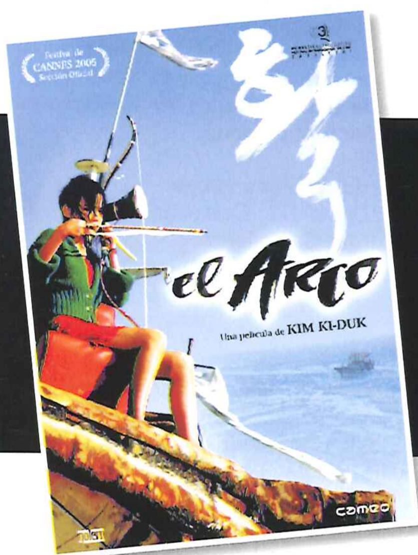
Valoración:



Una atípica historia, con tres capítulos, uno que data en 1966 tiempos de amor, otro fechado en 1911, tiempos de libertad y tiempos de juventud situado temporalmente en 2006. En la que nos reflejan tres historias distintas interpretadas por una misma pareja actoral.

CINE EN DVD

el Arco



Género: Drama.
Director: Kim Ki-duk
Intérpretes: Han Yeo-Reum, Jeon Gook-hwan, Seo Si-jeok, Jeon Seong-hwang.
Fotografía: Jang Seong-back.
Música: Kang Eun-il
Título original: Hwal.
Nacionalidad: Corea del Sur, Japón,
Año: 2005
Duración: 90 minutos.

Valoración:



Kim Ki Duk (Corea del Sur 1960), el director al que el séptimo arte le debe aportaciones tan valiosas como "La isla", "Primavera, verano, otoño, invierno y primavera..., o su penúltimo largometraje, estrenado en España hace poco mas de un año, con el que consiguió ganarse definitivamente al público europeo: Hierro 3; vuelve a deleitarnos con una nueva historia de amor imposible.

Le acompaña de nuevo Han Yeo-reum, quien ya protagonizó "Shamaritan girl" otra película de este director y guionista cuyos filmes han recibido siempre excelente reconocimiento en los festivales internacionales.

Esta vez nos presenta su película visualmente más hermosa hasta el momento. Llena de luminosidad en la que después de sus dos últimos estrenos mas urbanistas (Shamaritan girl, Hierro 3) vuelve de nuevo a ocuparse de personajes del entorno rural. También vuelve con ellos el agua, elemento muy presente en parte importante de su filmografía que simboliza el aislamiento del mundo que rodea a los dos personajes principales. SINOPSIS La historia de un viejo pescador que vive en un barco anclado en la mar. Donde trabaja leyendo el futuro y suministrando bebidas a otros pescadores.
Este, mantiene una extraña relación con una joven adolescente con la que convive, a la que recogió cuando aun era una niña. Con la intención de desposarla cuando obtuviera la mayoría de edad. El pescador, vive aterrado con la idea de perder a la mujer que ama.

Posee un arco del cual es capaz de sacar una música fabulosa. Pero cuando la niña llega a la adolescencia y se convierte en una joven atractiva para los hombres de la ciudad, este instrumento musical se convierte en un arma con la que evitar que los hombres se acerquen a ella.

Kim Ki-Duk proyecta en el arco la dualidad del propio ser humano, que posee la cualidad de realizar los actos más nobles y también los más fatales. Nos habla en esta historia del deseo obsesivo y el sentido de posesión que debe desaparecer para hacer al ser amado libre de elegir liberando así el verdadero amor.

David Zapata







ESTRENOS EN DVD



TRANSAMERICA

Dirección: Duncan Tucker
Reparto: Felicity Huffman, Kevin Zeggers, Fiona Flanagan.
Fecha de Lanzamiento: 30 de Agosto
Duración: 100 minutos
Año: 2006
Distribuidor: Cameo
Audio: Dolby Digital 5.1: Castellano, Inglés
Subtitulos: Castellano

Valoración:



Felicity Huffman, la actriz que ha alcanzado la fama gracias a la popular serie Mujeres desesperadas, protagoniza este film en el que da vida a Bree. Una transexual a la que le cambia la vida cuando descubre que del fruto de una esporádica relación heterosexual universitaria nació Toby su hijo.



CRASH

Dirección: Paul Haggis
Reparto: Karina Arroyave, Dato Bakhtadze, Sandra Bullock, Don Cheadle, Art Chudabala, Sean Cory, Tony Danza, Keith David, Matt Dillon
Fecha de Lanzamiento: 13 de Septiembre
Duración: 100 minutos
Año: 2004
Distribuidor: Manga films
Audio: Digital 5.1: Castellano, Inglés
Subtitulos: Castellano

Valoración:



Multitud de caractéres distintos podemos ver reflejados en esta película un detective de policia afroamericano, dos ladrones de coches, un directivo de televisión y su esposa, una pareja policial formada por un tipo con un montón de perjuicios raciales y su joven y moralista compañero, un hispano cerrajero, su hija, un persa y un mal encarado fiscal, su nexo de unión: un cadaver aparecido en una cuneta de una carretera de Los Angeles.



AGUA

Dirección: Deepa Mehta
Reparto: Lisa Ray, Vinay Pathak, Seema Biswas, Waheeda Rehman, Kulbhushan Kharbanda, Raghuvir Yadav, John Abraham, Rishma Malik
Fecha de Lanzamiento: 30 de Agosto
Duración: 115 minutos
Año: 2005
Distribuidor: Cameo films
Audio: Digital 5.1: Castellano, Indhu
Subtitulos: Castellano

Valoración:



Chuyla es una niña de ocho años que es casada por sus padres con un moribundo que muere la misma noche de la celebracion de la boda. Según las creencias indues, cuando una mujer es tomada en matrimonio, el hombre ocupa la mitad del alma de la mujer por lo que al morir este, la mitad de la esposa muere, entonces la mujer sólo tiene tres opciones, casarse con el hermano menor de su esposo, morir con el o pasa el resto de su vida abnegada a benerar la memoria de su marido. Pero algo está cambiando en la India y Chuyla acabará rompiendo con todo para intentar fabricarse una nueva vida.



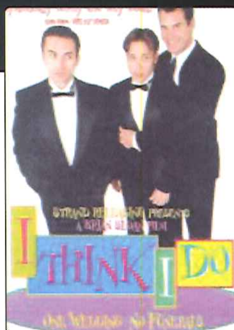
DATE MOVIE

Dirección: Aaron Seztler
Reparto: Alysson Hannigan, Adam Campbell, Sophie Monk, Eddie Griphin, Meera Shiman, Fred Willard, Jennifer Collidge, Marie Matiko, Juda Friedlander.
Fecha de Lanzamiento: 6 de Septiembre
Duración: 83 minutos
Año: 2006
Distribuidor: 20th Century Fox
Audio: Digital 5.1: Castellano, Inglés
Subtitulos: Castellano

Valoración:



Dos de los guionistas de Scary Movie, dan una vuelta de tuerca mas, con esta nueva película que esta vez parodia a las comedias románticas que ha parido Hollywood en los últimos tiempos.
Elle Cash es una chica muy romántica, que un dia conoce a un británico, de curioso nombre Grant Folloatuhija, del que se enamora perdidamente, la pareja decide casarse, algo que puede parecer en principio fácil, pero las complicaciones no tardan en surgir.



CREO QUE SÍ

Dirección: Brian Sloan
Reparto: Alexis Arquette, Tuc Watkins, Christian Maelen, Jamie Harrold, Lauren Vélez, Guillermo Díaz, Marianne Hagan, Maddie Corman .
Fecha de Lanzamiento: 20 de Septiembre
Duración: 93 minutos
Año: 1997
Distribuidor: Vertigo films
Audio: Digital 5.1: Castellano, Inglés
Subtitulos: Castellano

Valoración:



Nos cuenta la historia de dos viejos amigos que se reencuentran en la boda de un tercer compañero de universidad después de cinco años sin haberse visto. Para recordar viejos momentos de su atípica relación. Una relación que se vió truncada por un desengaño amoroso sufrido por ambos.



EL TIEMPO QUE QUEDA

Dirección: François Ozon
Reparto: Melvil Poupaud, Marie Rivière, Jeann Moreau, Valeria Bruni Tedeschi, Daniel Duval, Christian Sengewald, Louise-Anne Hippeau
Fecha de Lanzamiento: 20 de Septiembre
Duración: 85 minutos
Año: 2005
Distribuidor: Vertigo films
Audio: Digital 5.1: Castellano, Frances
Subtitulos: Castellano

Valoración:



Ramón es un fotógrafo gay de 30 años, el éxito le ha converitdo en un arrogante al que parece sonreirle la vida hasta que un dia descubre que el cancer ha invadido su cuerpo y tan sólo le quedan unos pocos meses de vida, lo cual le hace replantearse su actitud y buscar apoyo en sus seres queridos.

PRESS START

Has llegado a la última página de la revista, desde la redacción esperamos que te halla agradado el contenido de este nuevo número.
Habilitamos este espacio para dar a conocer los ganadores de los concursos en los que mes a mes os animamos a participar, tambien para anuncios de última hora y que no podemos incluir en las noticias, recomendaciones sobre webs, música, comunicados o fé de erratas.

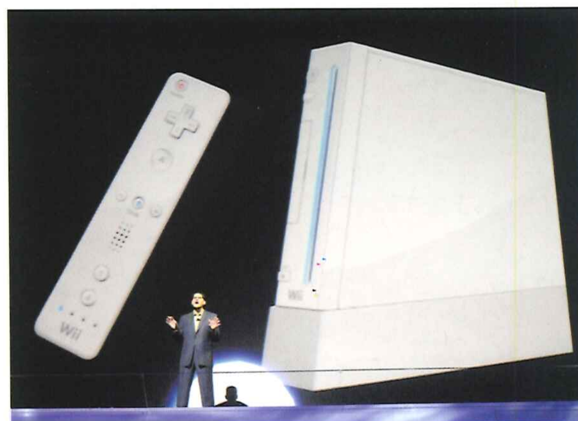
El mercado europeo recibirá las primeras Playstation 3.

Asi lo afirma David Reeves, presidente de SCEE. Las primeras unidades que salgan de fabrica llegarán a nuestro continente, que en raras ocasiones tiene preferencia sobre los mercados Japonés y Americano. ¡Ójala y se predique con el ejemplo!

Reggie Fils-Aime, nuevo Presidente de Nintendo of America.

Reggie Fils-Aime, el hombre "duro" de NOA ha sido nombrado recientemente nuevo Presidente de Nintendo América, sustituyendo a Tatsumi Kimishima, que ocupaba el cargo desde 2002.

Reggie hasta ahora ocupaba el cargo de Vice Presidente de Ventas y Mercadotecnia.



Ganadores del mes pasado



Los afortunados ganadores de 3 packs de juegos para PC que enviaron un sms al 7565 han sido:

Monica Gonzalez Teruel. Madrid.
David Lopez Cuevas. Guadalajara.
Rafael Sanchez Campos. Leganes.

-Tom Clancy´s Ghost Recon.
-Combat Fligh Simulator.
-Piratas del Caribe.
-Age of Empire.
-Splinter Cell.
-Warlords IV.
-Rayman 3.
-Uru.
-XIII.
-CSI.

¡Enhorabuena y a disfrutar de los juegos!

Fé de erratas

Metroid: ese simulador social.

El mes pasado en el analisis de Metroid Prime Hunters de NDS,se nos coló un fallo, y es que los puntos "A favor" y "en contra" no pertenecian a Metroid, sino a Animal Crossing que tambien aparecia analizado en la revista.
Como en Press Start somos elegantes al máximo, he aquí la rectificación a modo de "cuponcito" recortable. Disculpas sinceras a Samus Aran y a todos los damnificados. El responsable ya está disfrutando de unas semanitas de "vacaciones" en una prisión Turca.

A FAVOR

- ¡Que es Metroid!
- El modo multijugador.
- El chat por voz

- ¿El control?

EN CONTRA

Anniversary.2006

15th

SONIC

THE HEDGEHOG



PRESS START

Nº4 Junio 2006